ARGENTINA $ 3,50 • URUGUAY $ 7,50 AÑO II • Nº 14

DIVERSION PARA TODAS LAS EDADES

INCLUYE POSTER DOBLE PAGINA INCA



SOLUCIONES:
Alone in the Dark
Police Quest I

TRUCOS:
Le facilitamos las cosas al Prince of Persia II

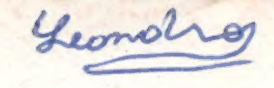
¿DONDE ESTA CARMEN SAN DIEGO?
Buscala en el tiempo

MP

INCA

SORTEO: 100 ENTRADAS PARA VER A MICHAEL JACKSON

LA PROFECÍA DE EL DORADO





EMPRESA EDITORA
MP Ediciones S.A.
DIRECTOR GENERAL
MIGUEL IGLESIAS
DIRECTOR EDITORIAL
ING. ALEJANDRO BOJMAN
DIRECTOR DE PUBLICIDAD
ROBERTO SCHAPOSCHNIK
DIRECTOR DE DISTRIBUCION
MARTIN VAZQUEZ
DIRECTOR EJECUTIVO
EMILIO URRUTY
COORDINADOR EDITORIAL
GUSTAVO PARDIÑAS



DIRECTOR
SERGIO CLAUDIO MICHINI
REDACCION
GIANNI SABBIONE
COLABORADORES
PABLO VINOKUR
HECTOR MAHMOUD
MARIANO GRASSO
EDUARDO CRAVIOTTO
MARTIN RODRIGUEZ
FERNANDO RICCIO
SEBASTIAN RIOS
JEFA DE ARTE
ALEJANDRA DE LUCA
DIAGRAMACION
FABIANA I. BARREIRO
ARMADO
GUILLERMO RODRIGUEZ
DIAGRAMACION PUBLICITARIA
EDUARDO LANFRANCHI
SERVICIOS FOTOGRAFICOS
BKV-FOTOGRAFIA PUBLICITARIA
DISTRIBUIDORES
Capital: Distribuidora Cancellaro S.R.L. Interior: D.I.S.A Uruguay: Martínez-Sanabria. Representantes comerciales en USA: M&T; en Europa: Marcelo Montagna.

PC JUEGOS es una publicación mensual de MP Ediciones S.A. Moreno 2062, 1094 Buenos Aires, Argentina. Tel. 954-1884/5/6/7, Fax 954-1791, BBS 954-1792. Registro de la propiedad intelectual Nº 303003. Impreso en I.P.E.S.A. Agosto de 1993.

EDITORIAL

Siempre que nos toca leer una noticia en el diario, relacionada con los videojuegos, nos predisponemos a leer cómo aumentan los items que los hacen tan perjudiciales para quienes los usan. Pero la sorpresa que nos llevamos, cuando el mes pasado hojeábamos las páginas de La Nación y descubrimos que en una pequeña nota (pero por eso no deja de ser importante) están escritas las declaraciones del Profesor Jerry Goldstein, psicólogo de la universidad holandesa de Utrecht, en donde dice textualmente lo siguiente:

"Los constantes informes con respecto al tema de que los videojuegos son perjudiciales para quienes los usan y alientan una actitud agresiva contradicen muchas investigaciones. Algunos estudios señalan que los videojuegos pueden ocasionar ataques de epilepsia; sin embargo otras investigaciones sostienen que tienen un efecto educativo.

"Muchos adultos suelen rechazar estos juegos debido a sus propias fobias respecto de la tecnología de avanzada. Pero es importante que los padres aprendan de sus hijos acerca del modo de jugar con éstos.

"Y con relación a la agresividad que a menudo proponen los videojuegos, éstos tiene menos efecto sobre los niños que la violencia que se puede ver a diario en la televisión.

"En los videojuegos la violencia es totalmente ficticia, mientras que la televisión presenta una violencia real.

"Lo único preocupante es la discriminación sexual que está presente en los videojuegos, donde las mujeres suelen ocupar papeles subordinados y son víctimas de secuestradores, en lugar de ser heroínas."

Con respecto a esto último, muchas veces en nuestras notas hemos recalcado ese tema; pero por suerte, parece que las compañías de software de entretenimiento se están dando cuenta del problema que se presenta y ya es más frecuente poder elegir el sexo del protagonista del videojuego, lo que otorga un ingrediente más para que las mujeres se vuelquen a jugar con las computadoras.

Ya estamos haciendo la lista para cuando comencemos a entregar los PC JUEGOS DE ORO, y el Doctor Jerry Goldstein ya tiene ganado uno.

Sergio Claudio Michini

SUMARIO


Inca (pág. 28)



Day of the Tentacle (pág. 4)



Street Fighter II (pág. 12)





DAY OF THE TENTACLE
de Lucas Arts

Los antiguos estudios de filmación de Hollywood ya no tienen las ganancias que tenían en la época de oro del cine. En la actualidad, gracias al video, los éxitos duran muchísimo menos que en aquella época. Entonces los productores se vieron en la obligación de comenzar una nueva industria y así pusieron sus ojos en la producción de video juegos. Así es como esos antiguos estudios comenzaron a comprar diversas compañías de software o bien formaron nuevos equipos de programadores, y con la ayuda de ellos los estudios de Hollywood volvieron a tener otra nueva época de oro. Ejemplos de esta época son la ya legendaria Lucas Arts, Disney o la Paramont y su reciente adquisición.

La experiencia que tenían los técnicos de Hollywood en los estudios de filmación fue volcada de lleno en las computadoras, pudiendo así estos técnicos, guionistas, directores, actores, etc. desarrollar sus técnicas junto a las de esta nueva industria.

En esta segunda aventura del Maniac Mansion, tres adolescentes viajan en el espacio y tiempo para poder destruir los maléficos planes de un tentáculo mutante.

El juego tiene en la mayoría de los diálogos las voces de los protagonistas, las cuales podrán ser escuchadas por los jugadores mediante tarjeta de sonido,. El juego cuenta con más de cuatro mil quinientos diálogos hablados para la versión en CD ROM.

En los últimos juegos de aventuras, se ha utilizado la técnica de filmar actores verdaderos, luego dibujar sus movimientos y utilizar los diálogos que fueron grabados previamente al desarrollo de la aventura. Así, de esta manera, el juego cuenta con una cuota más de realismo, con lo cual logra atraparnos en su trama.

Sin duda este programa va a dar que hablar por mucho tiempo.





DAY OF THE TENTACLE



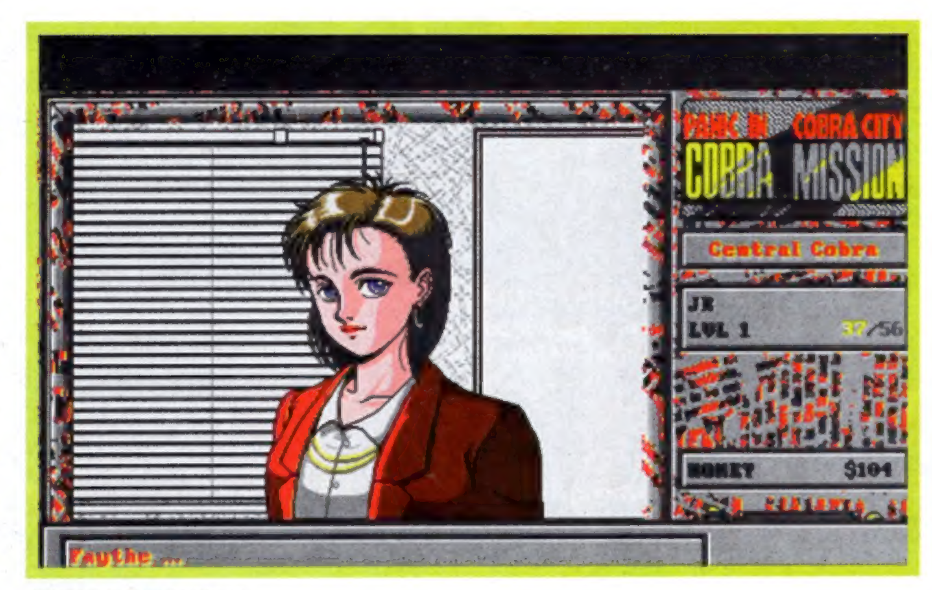
EL-FISH
de Maxis

Esta compañía de software siempre nos deslumbra con un nuevo "sim", es decir un simulador, ya que desde sus comienzos nos maravilló con el SimCity, y luego con el SimEarth, el SimAnt, etc. Ahora





EL-FISH



COBRA MISSION

nos trae EL-FISH que es ni más ni menos que un Simulador de un Acuario. El argumento de este juego es simplemente eso. Podremos construir un acuario a nuestro antojo y ponerle todo lo que deseamos, ya sea desde cofres que se abren y se cierran con las burbujas del aireador, plantas, buzos, hasta todo lo que podríamos colocar para adornar un acuario verdadero.

Con relación a los peces, podremos armarlo con las especies que deseamos y luego podremos cruzar distintos peces, hacerlos procrear y mutarlos hasta lograr nuestra propia excéntrica pecera.

Se puede elegir desde el sonido, que es muy bueno, hasta el fondo o las piedras que adornan nuestra pecera electrónica.

Los movimientos de los peces y sus costumbres están logradas a la perfección y esto hace de este juego un excelente simulador de pecera, el cual tiene una desventaja y una ventaja. La desventaja es que ocupa más de 9 MB de disco rígido y la ventaja es que, cuando nos vamos de vacaciones, no tiene que venir la tía a darles de comer.



COBRA MISSION
de Megatech

En este juego de aventuras usted cumple el rol de un investigador privado que debe rescatar a un bella mujer. La historia comienza cuando regresa de su oficina; luego de un largo y duro día de trabajo, y con ganas de tomar un whisky para relajarse, escucha en su contestador telefónico un mensaje muy particular y lacónico, en donde le solicitan que encuentre a la hermosa y sexy Donna, quien ha desaparecido.

Esto es sólo el comienzo de una peligrosa aventura, en donde se verá envuelto en innumerables escenas peligrosas y eróticas, y donde se desatarán las más salvajes fantasías, todo esto rodeado de una gran diversión. Este juego (de origen japonés) nos presenta una innovadora y ori-







UNLIMITED ADVENTURES

ginal animación luego de que cada enigma haya sido resuelto.

El tipo de juego no es del estilo de los que estamos acostumbrados a jugar, pero puede ser una buena variante, sobre todo para el público adulto, debido a que presenta inconvenientes para los más pequeños.



UNLIMITED ADVENTURES
de Strategic Simulations Inc.

En esta oportunidad, nos ocuparemos de un programa especialmente diseñado para aquellos a quienes les gusta desarrollar sus propios programas de aventuras RPG.

Cuando cargamos este utilitario para realizar juegos, el mismo nos permite acceder a una pantalla donde se encuentra el menú en donde podremos controlar todos los datos necesarios para generar nuestra aventura.

El programa viene provisto de una gran biblioteca de personajes, escenarios y objetos para utilizar a lo largo de nuestras propias aventuras, donde podremos crear nuevas historias y utilizar toda nuestra imaginación para colocarles el escenario adecuado.

Con respecto al escenario que utilizará nuestra aventura, podemos usar alguno de los cuarenta lugares diferentes que nos provee el juego, aunque también podemos diseñar nuestros propios escenarios, mapas y personajes. No debemos olvidarnos que nosotros mismos podemos crear la historia donde el personaje principal vivirá una fascinante aventura.

En el manual del programa, se encuentran las imágenes de los personajes que podemos utilizar, pero si decidimos crear nuestros propios actores, esto llevará un poco más de tiempo, esfuerzo e imaginación; aunque no será inconveniente para los amantes de aventuras el tener que crear una nueva biblioteca de personajes y escenarios.

El programa admite como formato de imágenes archivo LBM y PCX.



RETURN OF THE PHANTOM
de Microprose

Esta aventura, de la compañía de juegos Microprose, trae a la pantalla de nuestras PCs una famosa historia denominada El Fantasma de la Opera, la cual fue un clásico para su época. La historia comienza cuando el detective parisino es llamado por el dueño del teatro, donde ha ocurrido un terrible accidente: al desprenderse del techo de la sala una enorme lámpara, varios espectadores mueren. Lo llamó para agradecerle la ayuda brindada por éste la noche anterior en el momento del accidente y solicitarle que se ocupe de averiguar todo lo posible para atrapar al criminal, ya que no fue accidental.

El empresario le confiesa al detective que está convencido de que el autor del atentado está inspirado en los sucesos ocurridos en el teatro de la Opera allá por 1881. Y para corroborar su teoría le cuenta que han encontrado la máscara que usó el Fantasma y el anillo de bodas que éste le regaló a la joven Christi-

ne Daaé y que ésta le devolviera al escaparse con su amado Vizconde.

Todo comienza en 1881 y se basa en una dramática historia de amor no correspondido por la joven, ante lo cual el desdichado Erik llegó al asesinato tratando de alcanzar el corazón de la joven.

En esta aventura, debemos descubrir quién se encuentra detrás de todos estos misterios, averiguando e investigando entre los bastidores y camarines del teatro, conversando con los empleados y tratando de encontrar objetos y pistas que nos conduzcan al esclarecimiento de este caso.



RETURN OF THE PHANTOM

Sobre esta compañía, cabe recordar que no se ocupaba de realizar aventuras de este tipo y de esta calidad, sino que su fuerte eran los simuladores. Pero luego del exitoso Rex Nebular, lanzado al mercado a fines de 1992, y el cual tuvo gran aceptación gracias a sus gráficos detallados, ha decidido volver a incursionar en el mercado de las aventuras, objetivo que cumplió con este maravilloso juego llamado Return of the Phantom (El Regreso de Fantasma) y con calidad similar a su juego anterior.

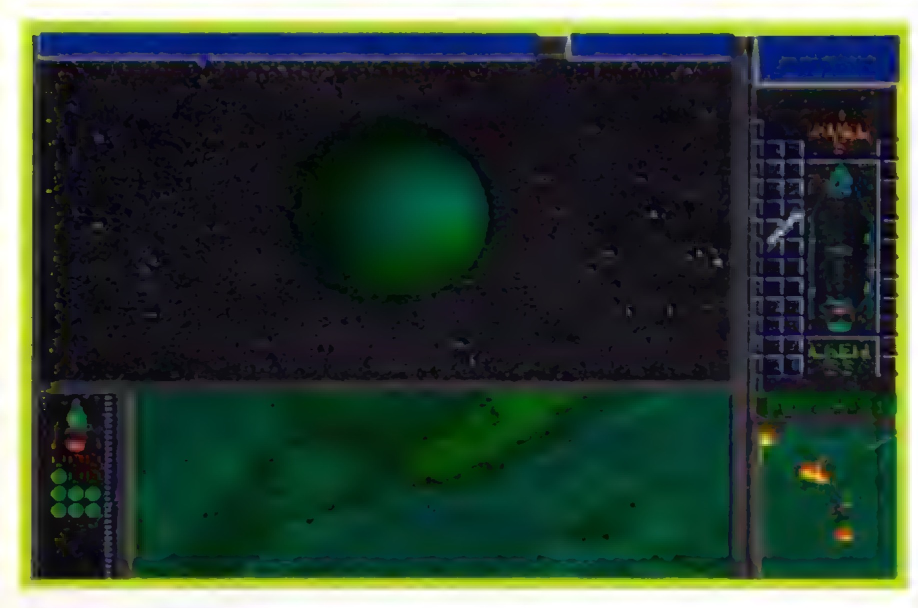
Historias como éstas son las que enaltecen a las aventuras y juegos de computadoras. Además nos ayudan a erradicar definitivamente del vocabulario de la gente la palabra "jueguitos".



RETURN OF THE PHANTOM



CONTRAPTION ZACK



STAR CONTROL II



CONTRAPTION ZACK
de Mindscape

En este excelente juego de ingenio, debemos cumplir el papel de un nuevo empleado en la planta número cuatro de la compañía Gadgetco, Inc. Nuestro puesto es el de un Técnico Electro-mecánico que debe hacer todo lo posible y lo imposible, exprimiendo al máximo nuestra inteligencia para mantener siempre en funcionamiento dicha planta, la cual cuenta con las maquinarias tecnológicas más sofisticadas del mundo, según los dichos de nuestro jefe. Lo primero que debemos hacer una vez dentro de la planta es aprender el manejo de todas las máquinas y por supuesto su importancia para mantener todos los instrumentos funcionando a la perfección, supervisar el transporte y los accesos. También debemos reparar o reemplazar los componentes y transistores que funcionen mal. Deberemos arrancar nuevamente todos los mecanismos de tiempo de la planta y la tarea más importante será la de mantener funcionando la máquina maestra hasta el final del día. La planta está basada en seis sistemas primarios de operación, los cuales deben ser manejados correctamente para utilizar eficientemente la energía generada por las máquinas primarias de dicho piso. Las especificaciones para mantener la planta en funcionamiento se encuentran en el manual de uso que acompaña al programa.

También debemos recuperar nuestras herramientas que se encuentran esparcidas por toda la fábrica, teniendo mucho cuidado de no equivocarnos cuando cerremos o abramos alguna compuerta.



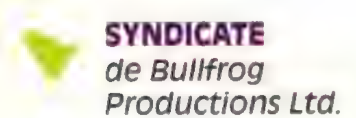
STAR CONTROL II
de Accolade

Nuestro papel en esta aventura espacial será abordar una nave intergaláctica y convertirnos en un héroe espacial, luego de pasar por una gran cantidad de odiseas en cada una de los plantas que nos toca visitar.

En nuestro viaje por las estrellas, debemos tomar decisiones muy importantes y nuestras acciones serán trascendentales para el futuro de 18 especies inteligentes que habitan en los distintos planetas de las más importantes estrellas de la galaxia, incluidos los habitantes de la Tierra. Este juego es sólo una de la serie de Star Control, los cuales están basados en tácticas y estrategias de las batallas en el espacio. Si usted nunca antes jugó con este tipo de simulador de combate espacial, será mejor que practique antes de enfrentarse cara a cara con los enemigos. Los diabólicos extraterrestres con los cuales deberá luchar son adeptos devotos del arte de la guerra. La historia está basada en los detalles críticos de una batalla en la cual la Tierra se encuentra envuelta por pertenecer a la Alianza de las estrellas libres, quien se enfrenta al villano Ur-Quan Hierarchy. Con Star Control II, usted se encontrará envuelto en los más oscuros misterios, la intriga y la acción.



STAR CONTROL II



SYNDICATE
de Bullfrog Productions Ltd.

En el futuro dos sindicatos gobiernan el mundo y nuestra misión es formar un grupo de mercenarios armados y provistos de la última tecnología en armamentos para desbaratar al otro sindicato, luchando hasta las últimas consecuencias.

Para poder jugarlo, se exigen ciertas condiciones mínimas de hardware, como por ejemplo 80386, 4 MB de RAM y SVGA.

Con excelentes gráficos de ciudades del futuro, debemos distribuir a nuestro ejército por toda la ciudad para poder cumplir cada una de las misiones que nos fueron encomendadas.

Este es un claro ejemplo para hacer cambiar de idea a todos aquellos que dicen que los juegos de estrategia son aburridos.

El sonido es muy bueno y acompaña muy bien con la música y los efectos de las distintas situaciones de las aventuras que viviremos en cada una de las misiones. Realmente es un excelente juego y sin duda nos llamará la atención luego que culminemos la primera misión.



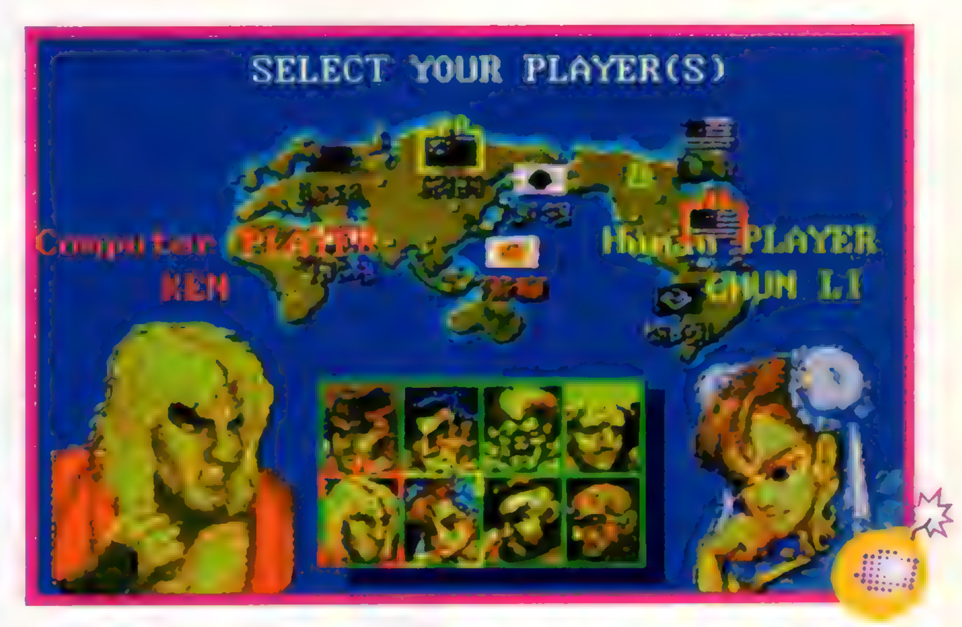


SYNDICATE

ARCADE

STREET FIGHTER II

de Capcom



LO MAS IMPORTANTE ES LA POSIBILIDAD DE AUMENTAR O DISMINUIR LAS HABILIDADES OFENSIVAS Y DEFENSIVAS DEL LUCHADOR QUE MANEJAMOS, COMO ASI LAS DE NUESTRO RIVAL.

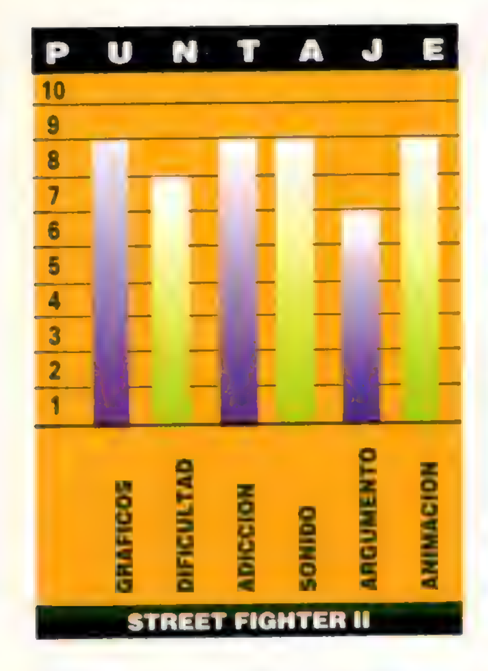
Por medio de Nintendo nos llega el espectacular Street Fighter II, el que seguramente habrán visto en cualquier local de Video Juegos. El programa está perfectamente "calcado" de las máquinas. La presentación es exactamente igual y también la elección de nuestro luchador, mediante unos cuadraditos con la cara de los 8 combatientes disponibles; luego veremos cómo por medio de un mapamundi el luchador se dirige hacia el país en donde reside el rival. También podremos ver durante la presentación, si no pulsamos ninguna tecla, las fichas personales de cada uno, con su nombre, peso, habilidades, etc.

Las peleas se desarrollan en lugares de acuerdo con la nacionalidad del rival. Pelearemos en la India, en China, en Rusia, etc. Los escenarios se adaptan con mucha perfección al juego, y observaremos en el fondo al público que disfrutará de las peleas.

Antes de comenzar la lucha podremos elegir el número de rounds que queremos jugar, como así también la duración de cada uno. Pero lo más importante es la posibilidad de aumentar o disminuir las habilidades ofensivas y defensivas del luchador que manejamos, como así las de nuestro rival. Estas opciones las agregaron especialmente para esta conversión, las cuales hacen que el juego resulte más entretenido.

Con el teclado controlamos al personaje usando nada menos que diez teclas. Cuatro corresponden a







las direcciones: saltar, agacharse e ir a la izquierda o la derecha. Luego hay tres teclas para golpes de puño y las otras tres para golpes con los pies. La cantidad de golpes es muy variada, ya que se pueden hacer combinaciones de salto con patada, salto con golpe, etc. Y como si esto fuera poco, cada personaje tiene sus propios golpes, por lo que hay más de cincuenta golpes distintos distribuidos en los ocho luchadores. Incluso cada personaje tiene un poder especial: uno podrá lanzar descargas eléctricas, otro lanzará fuego por la boca, otro puede hacer una patada giratoria en el aire por unos segundos, etc.

Realmente es muy cómodo manejar a los personajes con las teclas. Los gráficos son grandes y muy buenos. Los gestos de los personajes se pueden observar muy claramente como así los golpes que lanza cada luchador.

Los movimientos, aunque no son rápidos, son bastante buenos y contribuyen a aumentar la jugabilidad. El sonido común está muy bien logrado, pudiéndose oír con gran fervor los golpes que se dan los luchadores. Con una tarjeta de sonido, escucharemos espectaculares bandas sonoras como así también los gritos de los luchadores y, junto con el sonido de los golpes, tendremos la sensación de estar peleando en la realidad.

Uno de los puntos fuertes del juego es que cuando ya hayamos dominado a un luchador y nos cansemos de él, podremos seleccionar a otro, y debido a que todos tienen distintas características y golpes, deberemos aprender a dominarlo. Esto nos asegura varios días, semanas y hasta meses de entretenimiento.



En este juego no podía faltar la opción de dos jugadores: podemos pelear contra un amigo, cada uno eligiendo su propio luchador.

Luego de instalar el juego, deberemos ejecutar el archivo SF2SETUP.EXE, en donde seleccionaremos las teclas para manejar a los luchadores y también el sonido que usaremos. Luego salvamos la configuración y salimos. Para cargar el juego, tipeamos SF2.

En síntesis, este Street Fighter II es uno de los mejores juegos de lucha con el que podremos jugar en nuestra PC.



PABLO VINOKUR

COOL CROOK TWINS

de Arcade Masters



LOS CROOKS SON UNOS EXTRAÑOS PERSONAJES QUE SE MOVILIZAN A TRAVÉS DE ESTOS MUNDOS AGARRANDOSE DE LOS PISOS, PAREDES Y TECHOS, SIN CAERSE, Y ADEMAS PUEDEN SALTAR

Cool Crook Twins es un juego bastante sencillo, en el cual nosotros manejamos a uno de los mellizos Crook, y nuestro objetivo será el de ir cambiando de color cada uno de los tres casilleros que poseen algunos objetos en la pantalla.

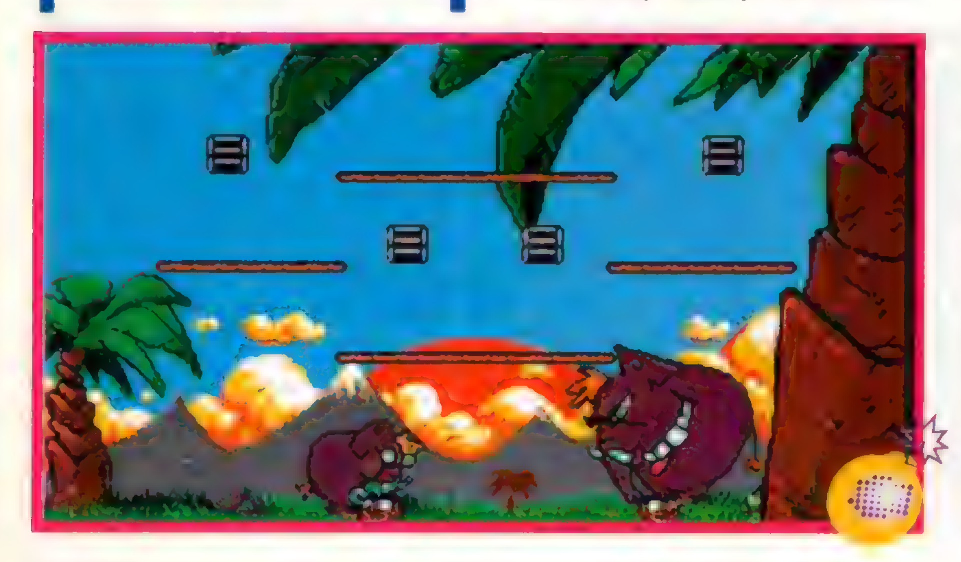
El juego se desarrolla en un perímetro denominado "Mundo", y a su vez cada uno de estos mundos posee niveles que van incrementando la dificultad a medida que se avanza en el juego. Posee dos niveles: Easy (fácil) y Hard (difícil).

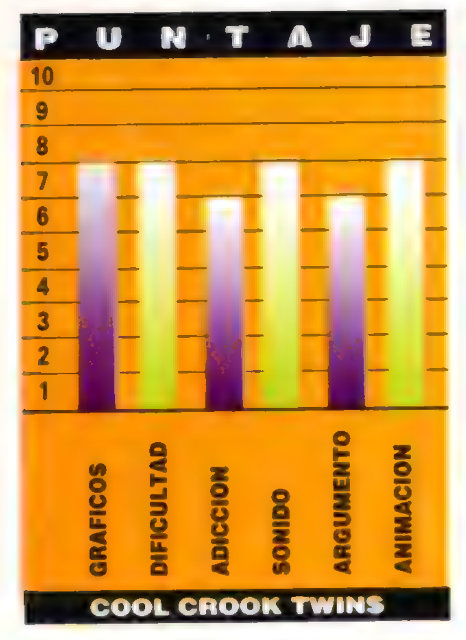
Los Crooks son unos extraños personajes que se movilizan a través de estos mundos agarrándose de los pisos, paredes y techos, sin caerse, y además pueden saltar (utilizando para ello la tecla de espacio o el botón del joystick).

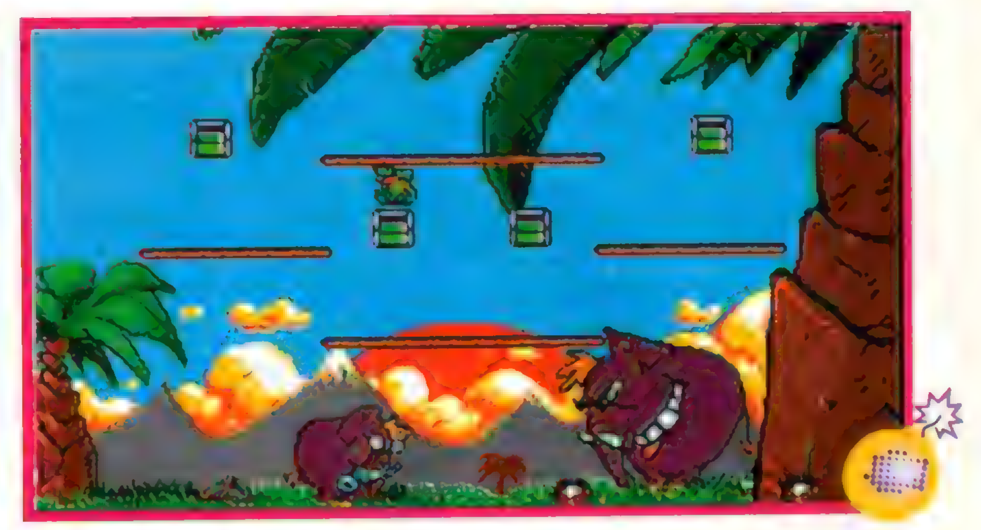
Durante el desarrollo del juego aparecerán dispersos por los mundos, diversos elementos que nos facilitarán o dificultarán los movimientos, por ejemplo, algunos signos de pregunta que, al ser atravesados, modifican la dirección en la que se mueve nuestro Crook.

Otra dificultad será que dispondremos de un tiempo límite para terminar cada nivel. De todos modos, cuando falten treinta segundos para que se acabe el tiempo aparecerá en escena un patito muy parecido a Lucas que nos avisará antes que esto suceda.

Además, irán apareciendo diversos tipos de enemigos que, como no podía ser de otra manera, intentarán evitar que alcancemos nuestro objetivo. Esto se puede conseguir de dos maneras: deteniendo la loca carrera de los Crooks con sólo tocarlos, o bien revirtiendo el color de









los casilleros que con tanto esfuerzo vamos consiguiendo cambiar. Sin embargo, los Crooks tienen varias formas de defenderse de ellos, una de las formas es golpeándolos saltando en el momento justo cuando ellos se cruzan delante nuestro. Cuando esto ocurra el enemigo desaparecerá por unos momentos (para luego reaparecer por la parte inferior de la pantalla). Pero chocar a los enemigos tiene una ventaja más: al desaparecer uno de ellos aparecerá automáticamente dentro del mundo en el que nos movemos, un "globo", el cual tiene dibujada una letra en su interior. Nuevamente, si saltamos en el momento correcto podremos tomar estos globos. Dependiendo de la letra que tengan dibujada será lo que conseguiremos. Aquí les damos una lista de las opciones:

B (Bonus): este globo nos incrementará el puntaje.

N (Neutralize): neutraliza temporariamente las posibles dificultades del juego (ej.: signos de pregunta).

W (World): si el globo posee esta letra iremos automáticamente al mundo siguiente.

S (Speed): disminuye la velocidad a la que se mueven los enemigos, facilitándonos el trabajo.

F (Freeze): esta letra hará que los enemigos se queden detenidos por unos momentos. Pero atención: si los tocamos igualmente perderemos una vida.

L (Life): esta letra es la más importante, puesto que nos otorgará una vida extra. Sin embargo, para obtenerla deberemos eliminar más de un enemigo de un solo salto.



ALGUNOS TRUQUITOS

- Tómense un tiempo para entender la forma en la que se mueven los Crooks, puesto que cuando están cabeza abajo los controles se invierten.





- Una vez que un globo aparece flotando en el recinto, podremos modificar su letra (si la que tiene no nos interesa), volviendo a chocar a un enemigo. Esto es recomendable cuando la cosa se complica para, por ejemplo, cambiar de nivel rápidamente.

- Es recomendable en las primeras pantallas tratar de obtener la mayor cantidad de vidas por medio de los globos, tratando de sorprender a nuestros atacantes.

Los gráficos son simples pero bien logrados, y la acción es constante. ¡Que se diviertan!

MARIANO GRASSO

HARD WARE

Sound Blaster, Multimedia Upgrade Kit

No hace falta usar la imaginación para sentirse Sherlock Holmes descubriendo los casos más intrigantes, o hacer un largo viaje para participar de un safari por tierras lejanas; la multimedia permite que una computadora pueda reproducir sonidos e imágenes tan reales que no hace falta que nos movamos del asiento para experimentar nuevas sensaciones.



Por consiguiente, algunas empresas comenzaron a elaborar accesorios que transformaron a una simple PC en un sistema MPC (Multimedia PC).

Este sistema está constituido por cinco elementos básicos: una PC, CD-ROM, una plaqueta de sonido, Microsoft Windows (con Multimedia Extensions), y algún dispositivo que permita la reproducción del sonido (auriculares, parlantes, etc.). Un buen sistema MPC aprovecha toda esta tecnología como herramientas interactivas para los negocios, la educación y sobre todo el entretenimiento.

Creative Labs Inc., empresa pionera en incorporar sonido a la PC, ofrece un Kit en el que además de brindar los elementos necesarios para un sistema MPC, presenta 6 títulos en CD-ROM.

El software más importante que ofrece el Sound Blaster Multimedia Upgrade Kit es el Windows 3.1, ya que incorpora todas las capacidades de la multimedia en un solo ambiente. En el mismo disco existen varios subdirectorios donde podemos encontrar distintas obras musicales, las que podremos reproducir muy fácilmente.

Microsoft Works versión multimedia es otro de los títulos en CD que nos ofrece este Kit. Mediante este producto podemos utilizar todo el potencial que nos presenta Windows a través de una planilla de cálculo, una base de datos y un procesador de texto. Esta versión de Works nos permite aprender mediante un tutorial realizado en su totalidad con multimedia. A su vez, un tercer compact que contiene tres aplicaciones multimediales (Tempra, Macromedia Action! y Authorware Star) nos permite generar programas utilizando audio y animaciones.

Los otros tres títulos de CD-ROM lo constituyen una enciclopedia interactiva, un disco con efectos sonoros, y el juego Sherlock Holmes Consulting Detective en el cual encarnamos al famoso detective y los casos son representados por actores reales.

Así, el Sound Blaster Multimedia Upgrade Kit se presenta como un gran eslabón en la vertiginosa evolución del mundo de las computadoras.

SEBASTIAN RIOS

TRACON II

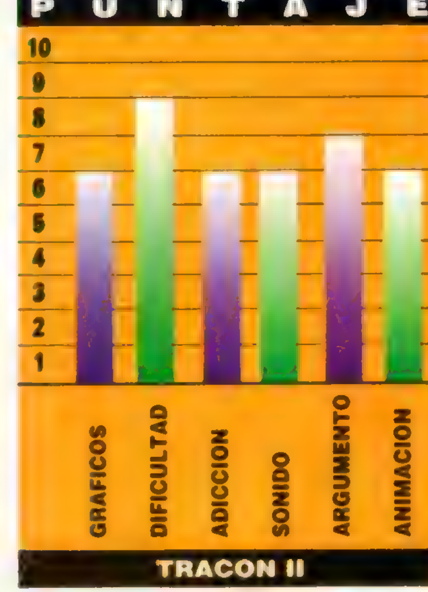
de Wesson International

Les presentamos un gran programa de simulación sólo para aficionados: "TRACON II". Como las siglas de su nombre lo indican, se trata de simular a un "controlador de tráfico aéreo" o sea que, desde la torre, y con nuestros ojos bien abiertos sobre el radar, deberemos tratar de llevar a destino a diez o más aviones que atraviesan nuestra zona de control.

Apenas comenzamos, podemos elegir (sobre la pantalla), en el menú principal, si queremos comenzar nuestra carrera o continuar alguna partida ya grabada y qué cantidad de aviones queremos controlar o, eligiendo la opción "Setup", podremos decidir agregar otras dificultades, como ser lluvias, problemas en el equipamiento de los aviones, emergencias, dirección y fuerza del viento, hasta pudiendo llegar al nivel "pesadilla".

En sí mismo, el juego se desarrolla sobre la tarea de llevar a salvo a los aviones hasta su destino.





Primero debemos tomar contacto con ellos. Una vez realizado esto, podemos guiarlos, teniendo la opción de hacerlos girar, variar su altitud, etc. Para esto recomendamos hacer uso de un mouse, ya que clickeando sobre el avión que queremos dirigir aparecerá un menú con opciones varias, y para elegirlas usamos unos íconos muy fáciles de manejar.

También contamos con otras opciones que nos ayudan a manejar el juego, como la opción de que aparezcan todos los nombres de los aeropuertos en pantalla, o que se nos muestre el trayecto que debe seguir cada avión.

Para ayudarnos, tenemos a la derecha de la pantalla una lista de aviones, los cuales pueden estar activos o inactivos. Una vez activos los podremos controlar y deberemos desconectarnos de ellos una vez que los dejemos sobre el aeropuerto que tienen como destino.



Como si esto fuera poco, en la versión completa de este genial programa se incluyen archivos de voz para que escuchemos hablar tanto a los pilotos como a los operadores.

Para terminar con esta nota debemos describir un detalle muy importante: con TRACON II podemos guiar aviones por módem mientras cada uno de éstos juegan con el famoso Flight Simulator.

Los gráficos son bastante realistas (como en una verdadera torre de control) y van desde placas Hercules hasta VGA.

MARTIN G. RODRIGUEZ

WOLFPACK

de Brøderbund

En esta época de programas con gráficos y sonidos digitalizados, con cantidades de discos que son cada vez mayores (como los precios), manuales de 573 hojas, y que si uno no tiene por lo menos una 386 con SuperVGA y disco rígido de 120 MB no juega, vale la pena repasar las listas de juegos de las casas de computación para ver que no porque un programa haya salido hace uno o dos años debe ser malo.

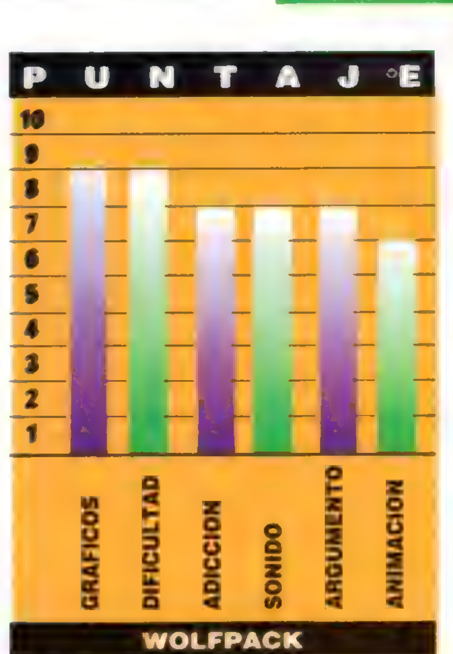
En la noche del 3 de septiembre de 1939, el mismo día en que Gran Bretaña le declaró la guerra a Alemania y sólo dos días después que los alemanes invadieran Polonia un submarino del Eje atacó y hundió al transatlántico inglés Athenia.

La guerra en el Atlántico había comenzado, y a lo largo de seis años sus agitadas aguas serían el escenario de algunas de las más importantes batallas de todos los tiempos.

En esta ocasión hablamos del WOLFPACK, que es nada más y nada menos que un simulador de submarinos de los buenos y que, si sirve de precedente, pertenece a la empresa Brøderbund, la creadora del genial PRINCE OF PERSIA.

El juego se desarrolla en la Segunda Guerra Mundial pudiéndose tomar parte del bando aliado o bien del Wolfpack, es decir de los submarinos alemanes. Se juega ya sea con una de las misiones que vienen con los discos originales o creando una con el editor de escenarios.













Capitaneando al Wolfpack el objetivo es el de derrotar a los Aliados, infligiendo el mayor daño posible y evitando el propio. En cambio, estando a cargo de la flota aliada se deben rechazar los ataques enemi-

gos y proteger a los barcos mercantes, la mejor manera de hacer esto es hundir la mayor cantidad de submarinos a nuestro alcance, preferiblemente los que nos representen una amenaza inmediata.

El planteo del programa es totalmente real; por ejemplo, el radar, creado en 1942, se encuentra disponible en las misiones a partir de ese año y no antes.

Además, cuanto más actual es la época en que transcurre la acción, mayores son la precisión y prestaciones de los equipos. Otro punto importante para tener en cuenta en este caso es que desde 1939 hasta mediados de 1942 los alemanes dominaban las aguas, pero de ahí en adelante gracias a los adelantos de la tecnología de los aliados en radares y sonares se revirtió su suerte. Todo esto se encuentra reflejado en la simulación.

Una de las características más interesantes es la posibilidad de controlar cualquier nave del bando en el que se juega.

El jugador puede también, si así lo desea, poner en piloto automático las naves que temporalmente no usa y así planear estrategias con varios barcos. El programa posee además la opción de jugar contra la máquina o de dos jugadores confrontados.

Este juego posee una calidad excelente, con unos gráficos más que aceptables, aunque su punto fuerte reside en su gran adicción.

DIEGO SALVADOR MARTINEZ







¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO? "BUSCALA EN EL TIEMPO"

de Brøderbund



Esta compañía se caracteriza por sus excelentes programas de juegos, tales como PRINCE OF PERSIA I y II, STUNTS, WING OF FURY, etc. En este caso, nos acerca un producto divertido y didáctico para todas las edades, continuación del primer CARMEN SANDIEGO. En ambos casos personificamos a un detective de una agencia privada que comienza siendo cadete y va ascendiendo a medida que resuelve diversos casos hasta figurar en la galería de los famosos. Al comienzo del juego ingresamos en la Agencia ACME de detectives, en donde nos encontramos frente a un ascensor. Una vez que entramos en él debemos dirigirnos a la oficina de personal para que nos confeccionen un legajo y figuremos en los archivos de la agencia (esto cuando es la primera vez, luego debemos dirigirnos al piso que se nos asigne, para poder comenzar el juego). Una vez cumplida esta formalidad nos entregan un aparato denominado *Chronoskimmer*, que nos permitirá viajar en el tiempo y en el espacio. Nuestra misión será desbaratar a la banda de malhechores comandada por Carmen Sandiego. Llevaremos un fichero con los nombres de todos los integrantes, sexo, color de cabello, de ojos y señas particulares, que incluyen sus artistas, escritores y plásticos preferidos. También llevaremos una computadora personal con una base de datos con todos estos personajes, que nos permitirá, una vez que sepamos por boca de ocasionales testigos algunas de sus señas particulares, poder identificar al responsable y pedir la orden de arresto (en esta segunda versión en lugar de policías habrá un robot encargado de efectuar dichos arrestos).



Nuestro jefe nos asignará cada caso y nos dirá como primer pista si se trata de un individuo de sexo masculino o femenino. Luego activaremos las coordenadas espaciales y temporales de nuestra máquina y comenzaremos la investigación.

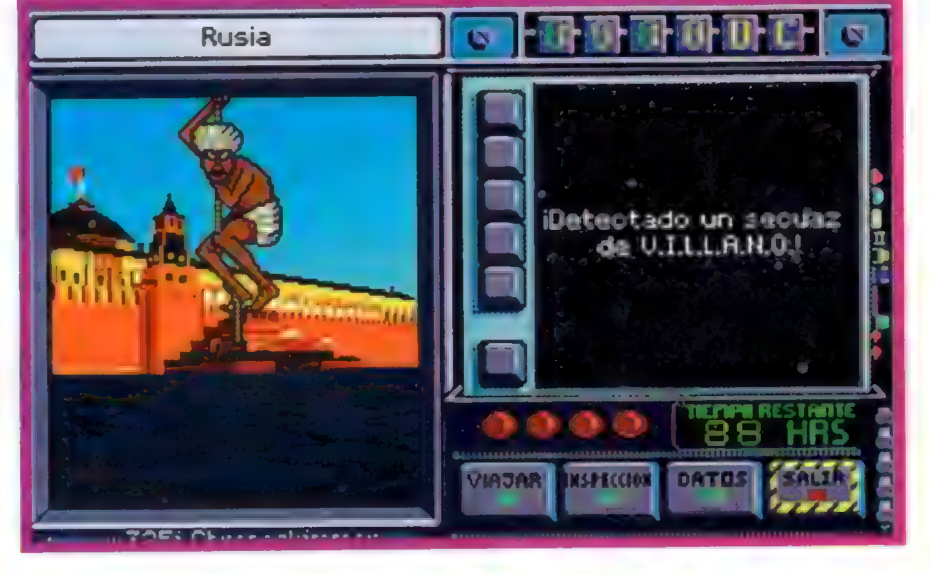
Para resolver nuestro caso dis-

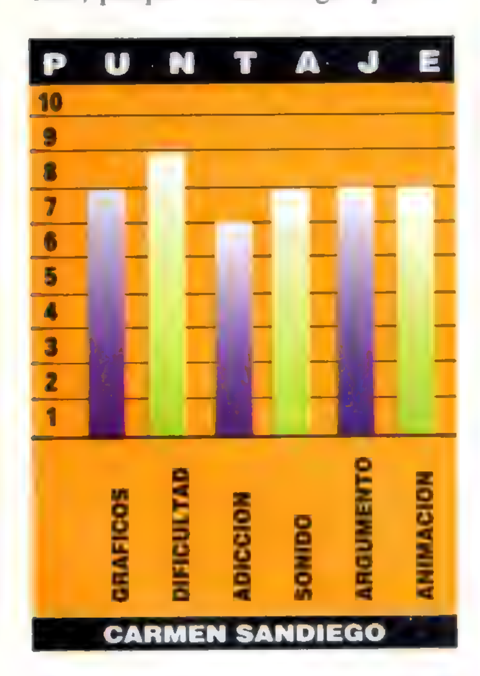


ca precolombina. Para elegir el lugar y el tiempo hacia el cual nos dirigiremos nos encontramos con un menú de opciones, en el cual en muchos casos aparecerá el mismo país pero en distintas épocas y deberemos seleccionar la correcta.

El juego viene con un atlas histórico de mucha utilidad para resolver los casos y de paso estudiar historia y geografía, de lo contrario, nuestros hijos deberán poner a prueba nuestra cultura general o buscar en un libro adecuado los lugares a los que irán, ya que en muchos casos no son tan obvios como el mencionado anteriormente. Al mismo tiempo que seguipondremos de una cantidad limitada de tiempo, que no debemos malgastar visitando lugares que no corresponden, ya que al finalizar el plazo el caso estará perdido y los criminales libres para realizar sus fechorías.

Siempre podemos ver si vamos por el buen camino en la investigación; porque en cada lugar que va-





yamos detectaremos a un secuaz de los malhechores, que se deslizará frente a nosotros. Ahora bien, la gracia del juego la constituye el hecho de saber a qué lugar y en qué época debemos dirigirnos; para esto los informantes nos darán datos muy escuetos que debemos interpretar correctamente.

Por ejemplo, si nos dicen que el



malhechor manifestó su intención de conocer la historia de los Toltecas debemos dirigirnos al México de la época

mos la pista del malhechor debemos tomar nota de las señas del mismo que nos proporcionarán los infor-

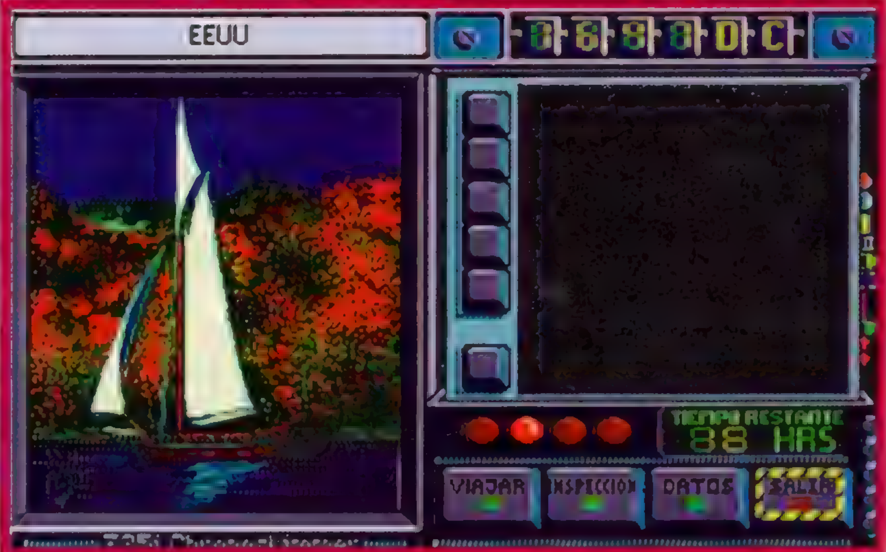
mantes y procesarlas para obtener la orden de arresto. En algunos casos nos pueden decir que éste gustaba de un cuadro con girasoles, con lo cual debemos elegir en pintores favoritos del sospechoso a Van Gogh. Si no obtenemos la orden de arresto a tiempo, o bien si intentamos detener a una persona que no corresponda habremos perdido el caso.

Una vez individualizado el malhechor y ubicado su paradero el robot se encargará de su captura y recibiremos una nota de nuestro jefe en donde nos felicita y nos pregunta si queremos resolver otro caso.

En la medida que los vayamos resolviendo lograremos ascensos, hasta que finalmente detengamos a Carmen Sandiego y pasemos a la galería de los famosos.

Cuando así lo querramos podemos volver al edificio de ACME, en donde tendremos asignada una oficina y podemos ir al salón de descanso de los detectives a disfrutar de un buen café (siempre y cuando funcione la máquina).







La computadora se encargará de mantener actualizado nuestro legajo, y una vez que salimos del juego quedarán grabados los casos que resolvimos y la graduación que ostentamos en cada momento.

Podemos decir que como método de aprender jugando es excelente, ya que es un juego entretenido y que obliga a manejar datos históricos, geográficos y artísticos. Se puede jugar desde diskette o disco rígido y sólo ocupa alrededor de 700 KB.

MARCELO DAMONTE



THE SECRET ISLAND OF DR. QUANDARY

de Mecc



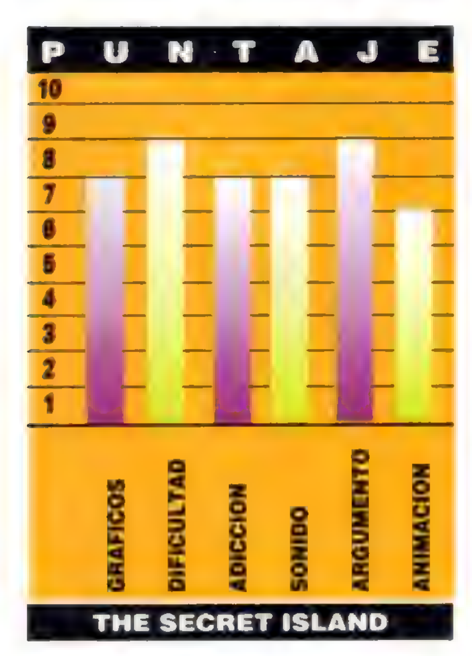


Nada puede parecer más inocente e inofensivo que un parque de diversiones. Sin embargo, pueden ocurrir sorpresas muy desagradables al visitar uno de estos sitios, por lo menos en el reino de los juegos de PC.

En este caso nos encontraremos al inicio del juego visitando un enorme parque de diversiones, y seremos atraídos hasta uno de los típicos puestos que ofrecen premios en base a nuestra habilidad para arrojar objetos, siempre presentes en todo parque o kermesse de pueblo.

En este caso el puesto está atendido por un misterioso señor de barba blanca y galera quien nos ofrece un muñeco que dice ser muy especial a cambio de probar nuestra puntería contra unos blancos móviles.

El dueño del puesto nos dice que no tengamos miedo y que probemos suerte, lo cual finalmente haremos. Como aparenta ser muy generoso,



nos da más de una oportunidad para voltear objetos y, aunque nuestra puntería no sea muy buena, nos premia de todas maneras con uno de los tres muñecos que hay en exhibición, luego de darnos ciertas características de cada uno.

Cuando finalmente elegimos uno, ocurre lo inesperado. Aparecemos en una isla en medio del mar bajo la apariencia del muñeco que hemos ganado. En efecto, el amable viejecito era el Dr. Quandary que quitó nuestra mente del cuerpo para darle vida al muñeco. Cuando aparecemos en la playa, encontraremos un mensaje del doctor, quien nos dice que si no somos capaces de sortear todos sus acertijos, jamás volveremos a ocupar nuestro cuerpo y viviremos para siempre en su isla secreta.

Luego de estas escenas iniciales, comienza este entretenido juego, el que podremos incluir dentro de la aventura mezclada con ingenio y algo de arcade.

En efecto, para poder salir de la misteriosa isla debemos juntar varios ingredientes para fabricar un hechizo que nos permita volver a nuestra forma original. Para poder lograr nuestro objetivo, deberemos pasar una serie de obstáculos planteados como acertijos que inexorablemente tendremos que sortear. Estos acertijos son muy variados e incluyen deducciones lógicas, retención visual, escape de laberintos,

construcción de rompecabezas y toda una serie de situaciones muy entretenidas y que aseguran divertidos momentos frente a la PC.

Como en todos los juegos de aventuras, tendremos un inventario de objetos que tomaremos o iremos ganando luego de resolver las pruebas a que somos sometidos constantemente. El juego posee distintos grados de dificultad, y esto está dado por el muñeco que elijamos al comienzo, lo cual nos es advertido por el Dr. Quandary cuando nos dice que el muñeco del medio es el que mayores problemas puede traernos.

El manejo del personaje se realiza a través del mouse de forma muy sencilla o por medio del teclado. Decimos sencilla porque no existen íconos o menúes de comandos (ver, tocar, hablar, etc.) sino que simplemente al apuntar con el mouse a un objeto se ejerce la acción que corresponda sobre el mismo automáticamente.

Los gráficos son de muy buena calidad, incluyendo fotos digitalizadas que lo hacen muy atractivo. Por otro lado, los personajes son muy simpáticos y poseen buenas animaciones.

Este juego también tiene la particularidad de satisfacer tanto a los aficionados de juegos de aventuras como a los de ingenio, habiéndose logrado una fusión muy interesante y divertida. Tenemos también la posibilidad de grabar y recuperar juegos y podemos intentar cada acertijo o prueba todas las veces que sean necesarias hasta lograr sortearlo. Una vez que estemos en uno de estos acertijos podremos consultar, en una de las opciones del menú desplegable, cuál es el objetivo del mismo, e inclusive podremos abandonarlo cuando lo deseemos.

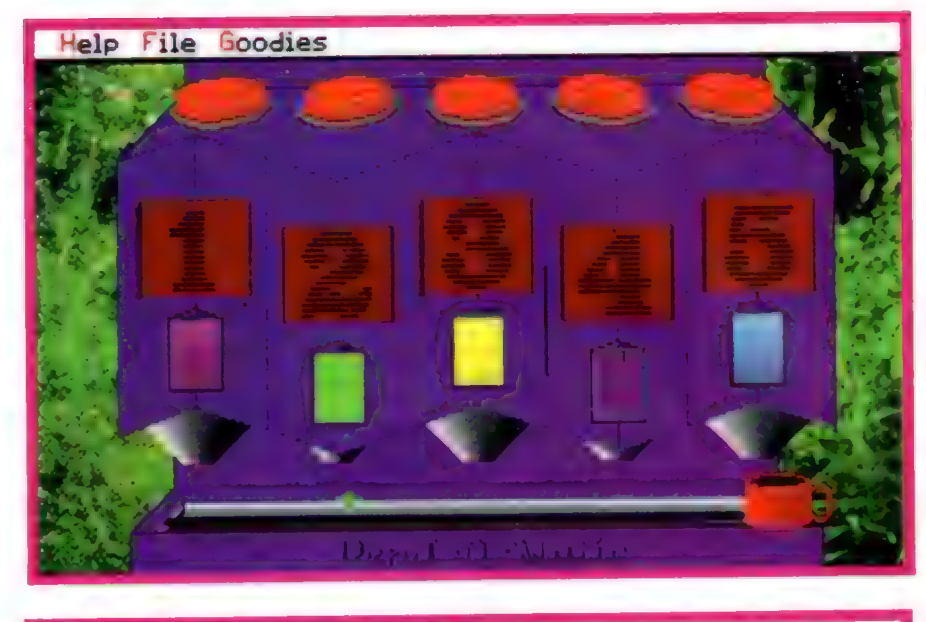
También podremos consultar un mapa en el cual están indicados los lugares visitados y aquellos donde logramos resolver la prueba correspondiente. Podremos tener acceso al inventario cuando querramos, teniendo imágenes del mismo y una descripción de cada objeto.

Les sugerimos comenzar el juego eligiendo el muñeco de la izquierda, ya que resulta un poco más fácil resolver los acertijos utilizando éste.

Este programa soporta plaquetas de sonido, las que detecta automáticamente, y requiere disco rígido y VGA. Al respecto, los usuarios de VGA monocromo pueden llegar a tener un mensaje de error al querer correr el juego. En esos casos se debe tipear QISLAND VGA y podrán correrlo sin inconvenientes.

El juego requiere disco rígido inexorablemente y ocupa 3 MB aproximadamente, y viene en dos diskettes de alta densidad para instalar. Aconsejable para divertirse y probar la habilidad, para todas las edades.

MARCELO JUAN DAMONTE





HARD REQUERIDO

80286, O MAYOR

AD LIB, SOUND BLASTER

640 KB

TECLADO MOUSE

IMPRESCINDIBLE

VGA

INCA

de Coktel Vision



Dice la leyenda que, cuando Kon Tiki Viracocha creó nuestra civilización, Inti, nuestro sol, ya sabía que no brillaría por mucho tiempo sobre el "Tawantinsuyu", las cuatro partes del Imperio. Recibí los presagios funestos como un Tumi en pleno corazón: catástrofes, terremotos y, para colmo, la llegada a nuestra tierra de esos barbudos salvajes.

Dejémosles engañarse con ese oro que tanto los deslumbró. Tendrán que buscar el tesoro de los Incas durante mucho tiempo.

El verdadero tesoro de los Incas (todo nuestro saber) lo he puesto a buen seguro. Sé, como Viracocha, que un día llegará El Dorado. Ese sencillo ser humano recobrará los poderes y será el Inca nuevo. Entonces, una edad nueva empezará para el hombre.

Ahora puedo despojarme de ese envoltorio desgastado de carne, convertirme en Apu y esperar a que se cumpla la profecía:

"Un hombre llegará en un disco iridiscente cuyos resplandores volverán a encender a Inti, nuestro Sol adormecido".

Estará ahí para guiarte, a tí, el elegido de Inti...

"Ah, por fin se despierta. Vamos joven, ya dormiste bastante".

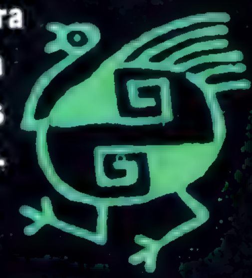
Me llamo HUAYNA CAPAC, Apu Huayna Cápac. Y tú, El Dorado, ¿de veras eres el electo que llevó casi cinco siglos esperando, ese del cual habla la profecía?

Antes de que emprendas tu búsqueda, tengo que advertirte que, en alguna parte del espacio-tiempo, un otro Tú apareció al mismo tiempo y busca la misma cosa que tú.

Que Viracocha, alabado sea su nombre, haga que lo que puse a salvo no caiga en sus manos. Ten mucho cuidado: sus poderes son inmensos.

Sabe que existes y ya te está buscando. Pero hablo demasiado ¿no? El corazón del joven guerrero late al ritmo de los tambores pero hace oídos sordos a las palabras del sabio. Eres impaciente, joven.

Bueno, tendrás acción. Ahora estamos cerca del planeta en donde protegí el poder que nos devolverá el control del tiempo, la primera gema del Tumi. Ve y muéstrame tu valor.





Antes de que los conquistadores españoles llegaran a América, ésta se encontraba habitada por grandes civilizaciones indígenas, las cuales durante siglos habían evolucionado notablemente en lo que respeta a astronomía, matemáticas, medicina, arquitectura, política, etc. Luego de la llegada de los conquistadores, entre cuyos hombres no se encontraba lo mejor de Europa, comenzaron a diezmarse estas grandes culturas y poco a poco quedaron prácticamente aniquiladas, ya sea por los colonos o bien por las enfermedades que éstos traían del viejo continente, y ante las cuales los naturales de América no poseían anticuerpos para defenderse (en América no existían aún).

Entre todas las culturas de la antigua América, existe una que llamó la atención de los españoles, no sólo por sus conocimientos en las distintas ciencias, sus salvajes rituales religiosos o por su desconocimiento total de la rueda, sino por la leyenda de sus orígenes. Este pueblo era el Inca. Su territorio se extendía desde el norte de Chile y Argentina, pasando por Bolivia, Ecuador, hasta llegar a



Perú. En la primera mitad del siglo XVI, Francisco Pizarro comenzó su conquista del Perú y para esto sólo utilizó un ejército que contaba con menos de 200 hombres y unos cuantos mosquetes.

Con la consigna de evangelizar a los salvajes, utilizaron la violencia y eliminaron a las tribus. De este modo, devastaron regiones enteras, y encubrieron así su verdadero propósito: la apropiación de las riquezas de los



Su mensajero le revela quién es y qué se espera de él.

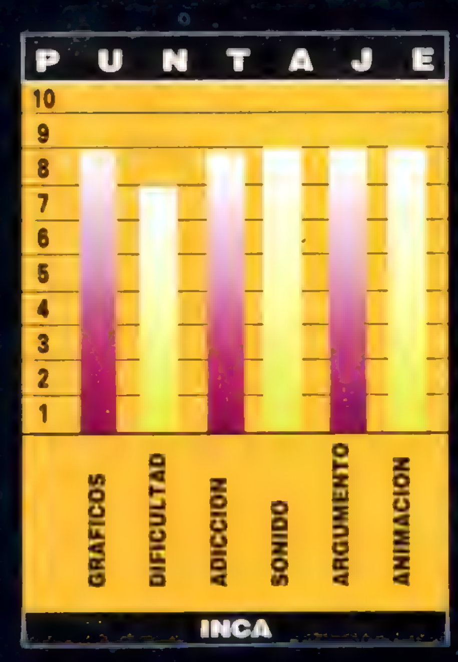


El mensajero es el encargado de relatar la leyenda al enviado.

pueblos sometidos.

Los orígenes de la Civilización Inca se basan en una leyenda que pasaba de generación en generación. Según cuenta esta leyenda, el Sol y la Luna estaban enamorados, pero como vivían en lugares opuestos en el cielo, no podían verse. Sin embargo un día se juntaron y de esta unión nacieron Manco Cápac y Mama Ocllo, quienes llegaron desde las aguas del lago Titicaca hasta la tierra, y siguiendo el consejo de su padre, el Sol, fundaron la ciudad de Cuzco. Después de hacer esto, Inti (El Sol) les ordenó que regresaran al cielo una vez que Manco Cápac les hubiera enseñado a los hombres a luchar y a sobrevivir y que Mama Ocllo les enseñara a las mujeres las distintas artes necesarias para el diario sustento de los españoles, pero no pudo vencerlos.

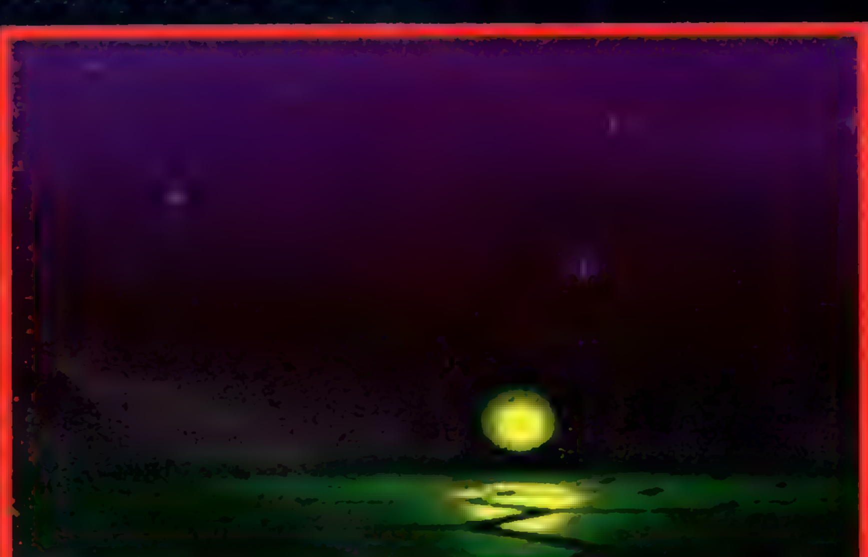
Huayna Cápac, padre de Atahualpa, sabía que iba a morir,











El Sol ilumina la superficie de la tierra de los incas.

la familia, así como también a realizar sus vestimentas.

Atahualpa, descendiente de los fundadores del imperio Inca, fue quien primero se enfrentó a

pero estaba tranquilo porque también sabía que el poderío inca no caería en las manos de los conquistadores, ya que él lo ocultó en un lugar seguro entre el espacio y el tiempo. Su Camac o espíritu esperaría a que se cumpla la profecía.

Luego de quinientos años lle-







El Dorado es despertado de su largo letargo.

gará El Dorado y buscará el tesoro hasta encontrarlo, y de él hará el nuevo Imperio Inca.

Ese será el momento en que Inti, El Sol, volverá a resplandecer sobre el imperio que renace.

Es en este momento en que intervenimos en este excelente juego de Coktel Vision, en donde deberemos despertar al Dorado y recorrer el espacio-tiempo. Pero no nos preocupemos, ya que no estaremos solos: el espíritu de Huayna Cápac estará junto a nosotros para guiarnos. Pero además de buscar el tesoro, deberá cuidarse de que su otro yo logre alcanzarlo antes que él, ya que sólo lo utilizaría para la destrucción y el mal.



El Dorado, escucha el objetivo de su misión en la tierra de los Incas.

Los personajes principales

El Dorado: es el elegido de la profecía, y es quien debe emprender la búsqueda. De él depende que renazca o no el gran Imperio Inca. Deberá buscar los tres grandes poderes: el tiempo, la materia y la energía.

Huayna Cápac: es el último gran Inca, decimoprimero de la dinastía. Mucho antes de que llegara Francisco Pizarro en 1532, éste había tenido una visión sobre la invasión española. Cuenta la leyenda que supo guardar muy bien los grandes poderes de su pueblo.

Aguirre: Lope de Aguirre es quien representa a los conquistadores españoles.

En él se simbolizan el poder, la agresividad y la avaricia de los hombres que invadieron y diezmaron al pueblo Inca.

Accla: es la joven que protege el santuario de los antepasados Incas. Ella espera la llegada de El Dorado. Si él logra culminar la búsqueda, ella le será entregada en forma de tributo.

Manco Cápac y Mama Ocllo: hijos del Sol y la Luna y creadores de la civilización Inca. Sus estatuas conservan el primer poder sobre el tiempo.





El juego

Inca, juego que mezcla el arcade con el ingenio, y parte de la historia o la leyenda de este asombroso pueblo americano, es una muestra clara de la calidad que ha adquirido el software europeo que se ha puesto a competir, por suerte para nosotros, los amantes de los buenos juegos de computadora, con las compañías estadounidenses.

Coktel Vision, la compañía que produjo este juego, cedió sus derechos de comercialización en Estados Unidos a Sierra On Line.

El juego comienza con excelentes animaciones, tanto por la calidad gráfica como por el sonido (por supuesto si se poseen tarjetas para ese fin) en donde se relata la historia de El Dorado, quien luego de pasar los quinientos años de la profecía debe despertar y cumplir su misión.

Defendiéndose de los ataques de los antiguos enemigos (los conquistadores).

El Dorado deberá encontrar las tres gemas del poder de los Incas y restituirlas a Manco Cápac y Mama Ocllo para que se vuelva a crear el Imperio.

En la primera parte de este juego deberemos tomar el Tumi, una especie de cuchillo que los Incas utilizaban en sus rituales y que en esta oportunidad toma forma de nave espacial, para salir de las pistas de la llanura de

HARD REQUERIDO









VGA







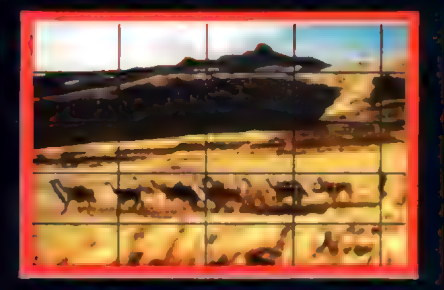


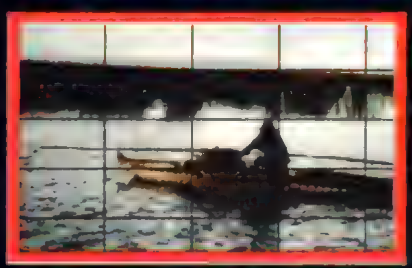


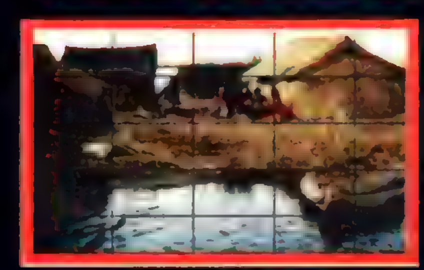
El Dorado, busca un lugar para descender.



Debes descubrir la solución de los acertijos para continuar la aventura.







Nazca y poder volar hacia otro planeta. Deberemos esquivar y destruir todos los meteoritos y asteroides que se dirigen hacia nuestra nave. Luego llegaremos al lugar elegido y comenzaremos a viajar en medio de un cañón perseguido por naves enemigas. Después, dentro de un laberinto seremos atacados por conquistadores. Una vez cumplida la primera misión, tendremos la primera de las gemas.



La antigua nave, regresa a sus orígenes.

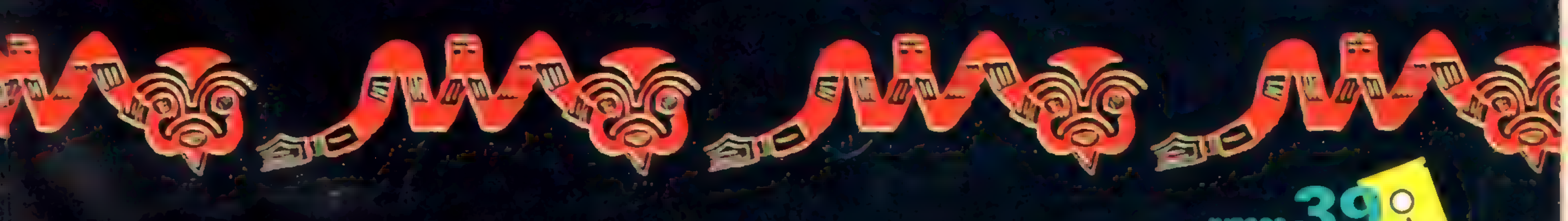
Después, en el espacio, seremos atacados por naves enemigas muy modernas y luego por carabelas típicas de la época en que los europeos conquistaron América; en esta ocasión, viajando por el espacio, hallaremos la segunda gema.

Por último, tendremos una contienda en el espacio y, luego de pasar por una serie de acertijos, podremos acceder a una antigua construcción en donde seremos atacados dentro de sus intrincados laberintos. Luego de vencer a los conquistadores y resolver una serie de ingeniosos enigmas, podremos obtener la última piedra preciosa para entregársela a los creadores de esta civilización.

Sin lugar a dudas estamos frente a un muy buen juego, donde la acción y el uso del ingenio para resolver los distintos enigmas nos harán pasar varias horas de entretenimiento.

Hugo Fernández







ALONE IN THE DARK

de Infogrames / Erbe

Hasta hace algún tiempo la firma francesa Infogrames no estaba en el mismo nivel de calidad que las grandes empresas como Sierra o Lucas; sin embargo nunca dejó de trabajar y ahora nos sorprende gratamente con esta aventura que dará que hablar por muchísimo tiempo, y que seguramente marcará el antes y el después de las aventuras interactivas. Con sólo ver la presentación, usted sabrá que se encuentra ante una verdadera joya. Toda la historia se desarrolla dentro de una mansión llamada Derseto, en la cual su antiguo dueño practicaba rituales satánicos, y desde su muerte la casa quedó repleta de demonios, fantasmas y cientos de terribles criaturas. Usted podrá disfrutar de gráficos en 3D como nunca antes pudo hacerlo, y casi todo lo que vea dentro de la casa estará animado. Con esto, queremos decir que si se lleva una silla por delante, ésta se moverá y si empuja los objetos éstos se correrán, acompañados por supuesto de su correspondiente sonido.

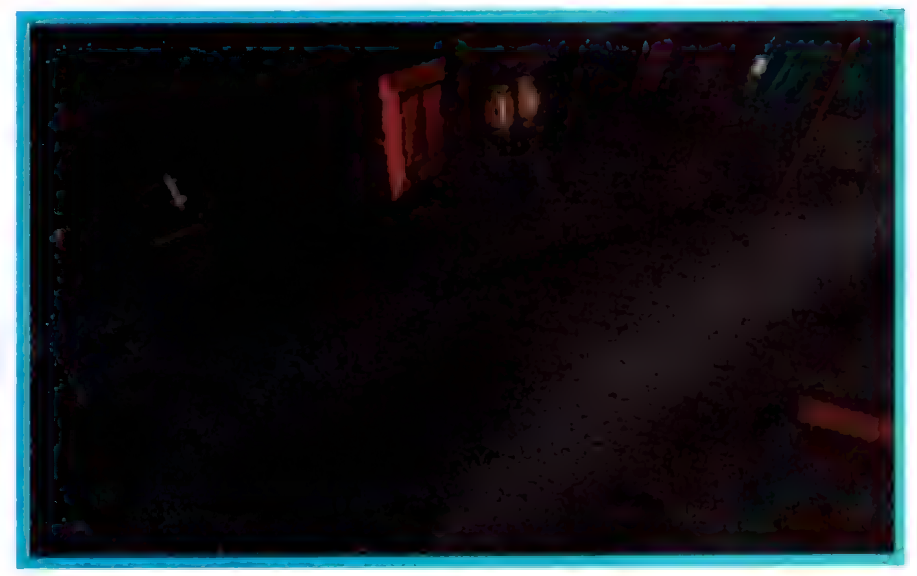
El juego está totalmente hablado en castellano, hecho éste que ayuda a crear un clima literalmente de terror; los textos que iremos encontrando a lo largo del juego no están escritos en forma fantástica, sino terrorífica. Las criaturas que se atravesarán en nuestro camino parecen estar realmente vivas, y todo estará acompañado de un excelente colorido.

En cuanto al sonido, los poseedores de tarjetas se sentirán realmente felices, ya que muy pocas veces éstas son explotadas al máximo como en el caso de este programa.

Otro detalle importante es que el juego está pensado para que también pueda participar una mujer, debido a que el personaje puede seleccionarse entre una coleccionista de arte y un viejo detective.



Cualquier lugar de la casa el peligroso.



El detective debe correr el armario, para impedir la entrada de los fantasmas.

En fin, por mucho que se diga del ALONE IN THE DARK, siempre nos quedaremos cortos. Lo mejor es verlo y disfrutarlo.

SOLUCIONES

La historia es que el viejo detective Carmby fue contratado por Gloria Alen para recuperar un antiguo piano que se hallaba en la abandonada mansión DERCETO. La gente del pueblo comentaba que la vivienda estaba habitada por todo tipo de infernales criaturas ávidas de carne humana; se creía que su antiguo dueño, J. HARTWOOD, practicaba la magia negra, y que en un rito satánico liberó fuerzas tan poderosas que escaparon totalmente a su control. Como consecuencia de esto, se ahorcó en el desván de la mansión, quedando la misma deshabitada desde entonces. La aventura comenzó cuando el detective llegó a la mansión: allí sintió la extraña sensación de que estaba siendo observado; sin embargo, haciendo acopio de todo su valor, se dirigió directamente al desván en donde se encontraba el piano. Al examinarlo, encontró una carta escrita por Hartwood, en donde éste relataba el por qué de su suicidio.

No había terminado de leer la carta cuando por la ventana penetró una extraña criatura, que sin perder tiempo lo atacó. Este se defendió lo mejor que pudo hasta que consiguió matar al monstruo; pero no terminó de salir de su asombro, cuando de una trampa que se encontraba disimulada en el piso salió un horrible zombie con el cual también tuvo que luchar y aniquilarlo. Después de pelear, se dio cuenta de que con el armario hubiera podido tapar la ventana y con el baúl impedir la salida de la segunda criatura.

Una vez que se relajó, abrió el baúl y encontró un rifle. En el armario encontró un vieja alfombra india, en la mesa, un farol y en unos estantes, un libro que contaba la historia de la gárgola. Una vez que lo terminó de leer, lo dejó caer y se dirigió escaleras abajo.



El baúl debe cubrir la puerta trampa del piso.



Bajando por la escalera que conduce al altillo.

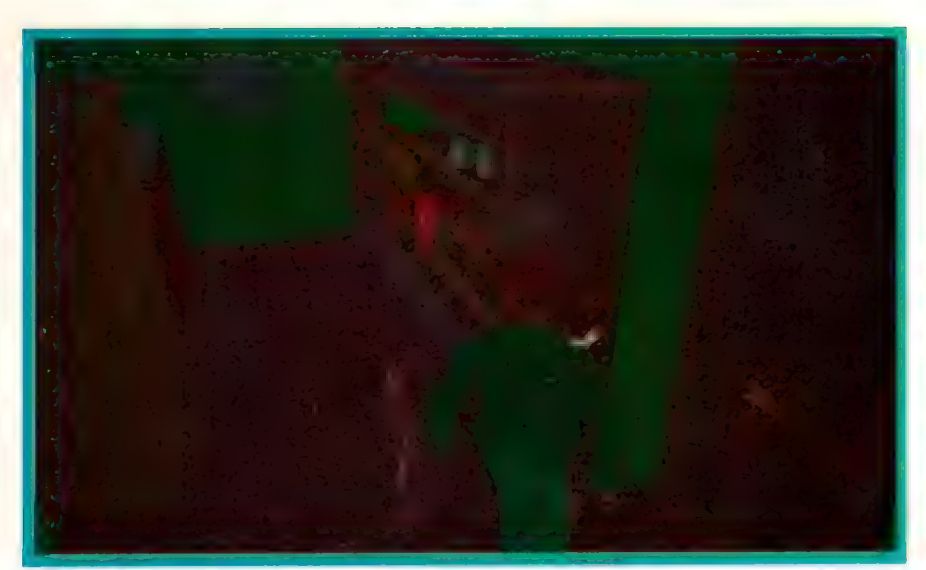
En un pequeño cuarto se armó de un arco y tomó una lata de aceite con la que llenó la lámpara. Después, abrió la puerta y salió a un largo pasillo.

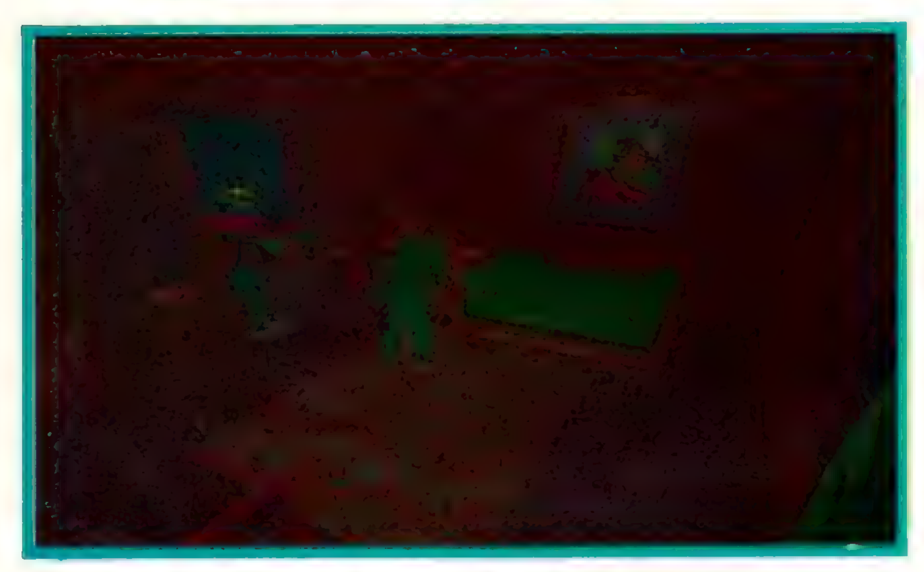
El piso no parecía ser muy seguro, así que se dirigió a explorar el cuarto que se encontraba a su derecha. Al entrar en él, una corriente de aire cerró la puerta detrás suyo. Lo primero que vio fue un baúl cerrado, así que exploró el cuarto en busca de la llave; al encontrarla abrió el cofre y sacó de su interior un sable que le iba a ser útil.

Cuando quiso salir del cuarto, lo esperaba otro espantoso zombie, pero estando ya bastante experimentado en la lucha contra éstos, no tardó mucho en derrotarlo y cruzar al cuarto de enfrente.

En esta habitación tuvo su cuarto (pero no último) encuentro; así que luego de pelear entró a la otra habitación, donde dentro de un jarrón encontró una llave que utilizó en la ca[illegible]. En ésta se encontraban dos [illegible]. Después de guardarlos, fue atacado nuevamente.

Tantas peleas lograron debilitarlo, pero por fortuna dentro de un baño encontró un botiquín el cual le proporcionó una reparadora medicina.


La habitación de trastos viejos, al bajar del altillo.


Una visita inesperada, nos sorprende en la habitación.

Al abandonar el pasillo se encontró con unos demonios que custodiaban la escalera y contra los cuales era imposible luchar. Recordando lo que había leído en el libro, colocó los dos espejos en unas estatuas e inmediatamente los seres malignos dejaron de existir.

Como si todo lo sucedido no hubiese sido suficiente, al descender, las puertas de las biblioteca se cerraron cortándole el camino. Sin vacilar, se dirigió hacia la derecha y entró a un cuarto. En el centro de éste, sentado y sin moverse ni un milímetro, se encontraba un fantasma.

La prudencia le dictaba que lo mejor era no molestarlo; de modo que rodeó el cuarto sin tocarlo, y tomó un viejo tocadiscos. Luego en el armario encontró una caja con cartuchos para la escopeta. Al salir del cuarto se dirigió escaleras abajo y tomó el camino de la derecha. Después entró en la cocina y de allí sólo tomó dos cuchillos, una lata de aceite, un revólver (que estaba oculto en una pila de carbón) unas galletitas y una llave. Pero antes de poder completar su tarea, fue atacado por un zombie.

Salió de la cocina por el mismo lugar por el cual entró y caminó hacia la izquierda. Utilizó la llave para abrir la puerta del sótano pero no bajó al mismo, sino que abrió la otra puerta y salió a un hermoso jardín.

En el jardín encontró tres flechas, y al sacarlas tuvo que huir rápidamente porque unas peligrosas arañas aparecieron y comenzaron a atacarlo.

Antes de seguir investigando la planta baja, decidió volver al primer piso y ver qué había en los cuartos que se encontraban a la izquierda de la escalera.

Al entrar observó otras dos habitaciones. En una encontró un feroz monstruo al que mató rápidamente; en la otra (un baño) vio a un horrible ser, al que sin perder tiempo golpeó. Entonces antes de que esta criatura se hubiese repuesto, tomó el botiquín del armario para después salir corriendo.

Al poco tiempo, entró en un tercer cuarto donde se vio forzado a utilizar la lámpara; en el lugar divisó una estatua, pero como era demasiado pesada decidió dejarla.

Continuó por el pasillo hasta llegar a una galería llena de cuadros (aquí grabar el nivel), uno de los cuales era el retrato de un indio con un hacha; así que, presintiendo que podría ser atacado, cubrió el cuadro con la alfombra.

Pronto comprendió que esto no era suficiente, ya que del otro lado del pasillo se encontraba otra pintura también bastante peligrosa. Entonces preparó el arco y disparó una flecha, acabando con el espíritu que se encontraba en el otro cuadro.

Corrió hasta el extremo opuesto del pasillo y entró a un nuevo cuarto, del cual tomó un libro falso y, después de mover el reloj, una llave y un manuscrito.

Luego volvió al pasillo y se dirigió a la puerta que se hallaba en el centro del mismo. Aquí también se vio obligado a usar el farol, y con alegría vio que estaba dentro de la biblioteca.

Colocó el farol en el suelo y comenzó a correr entre los estantes de la derecha, ya que se presentó ante él un monstruo que no parecía ser muy amigable.

Pronto descubrió que uno de los



PARA EL RECITAL DE

MICHAEL JACKSON

OCTUBRE-1993

ESTADIO RIVER PLATE

Completá este cupón y, junto con el otro que encuentres en la próxima edición (septiembre) de PC Juegos, envialos a MP Ediciones, Moreno 2062, 1094 Buenos Aires. Tenés tiempo hasta el día 24 de septiembre. El sorteo se realizará el 1 de octubre de 1993.

Bases del Concurso

1. Las entradas serán para el recital de Michael Jackson que se llevará a cabo durante el mes de octubre de 1993, en el Estadio River Plate. Se sortearán 50 cupones, cuyos ganadores obtendrán dos entradas sin cargo, para la ubicación "campo". **2.** La compra de la revista PC Juegos no es condicionante para la participación en este concurso. **3.** Resultarán ganadores aquellos cuyos datos completos figuren en los cupones que se extraigan de la urna. **4.** Los cupones en fotocopia u otro medio de reproducción no original no serán admitidos para participar en el concurso. **5.** Las entradas serán entregadas a los ganadores, a razón de dos por cada ganador, contra presentación del correspondiente documento de identidad. **6.** Se admitirá la participación de aquellas personas que, habiendo enviado las respuestas por correo, el sello postal del sobre respectivo sea de la fecha de cierre del concurso o anterior a ella, siempre que dichas respuestas sean recibidas por MP Ediciones, antes de las 13 horas del 30 de septiembre de 1993. **7.** La presentación o envío de los cupones implicará la aceptación irrevocable de todas las bases de este concurso y la autorización irrevocable por parte del ganador/a del mismo para la publicación de sus nombres y/o retratos fotográficos en cualquier medio que MP Ediciones estime conveniente a los fines de la promoción del concurso.

EL SORTEO ESTÁ SUJETO A LA REALIZACIÓN DEL RECITAL DE MICHAEL JACKSON EN ARGENTINA



NOMBRE Y APELLIDO ....
DIRECCION .... TEL ....
LOCALIDAD .... COD. POSTAL ....
NRO. DOCUMENTO ....

CUPON DE AGOSTO

FALTA EL CUPON DE SEPTIEMBRE

estantes era diferente (grabar nivel); por lo tanto buscó en el que se hallaba a la derecha de éste y descubrió un mecanismo en el que puso el libro falso, logrando así que la puerta secreta se abriera.

Dentro del pequeño cuarto, encontró un talismán y tres dagas, pero sólo tomó la de mango amarillo y hoja curva, ya que los antiguos manuscritos decían que era la única arma capaz de acabar con el demonio de la biblioteca. Así que sin pensarlo dos veces, salió del cuarto y eliminó al monstruo. Tiró la daga que ya no le servía y regresó al piso de abajo. Allí entró a un cuarto que se hallaba dentro de la cocina y, ante su sorpresa, se encontró con cinco zombies, a los que eliminó de a uno, algunos con las manos y otros con el revólver.

Después de esto, bebió del contenido del botiquín y lo dejó en el suelo. En el siguiente cuarto encontró un encendedor, lo tomó y volvió a salir corriendo porque había un puro cuyo humo lo debilitaba rápidamente. Esperó un rato y volvió a entrar. Corriendo se dirigió a la derecha y con una de las llaves abrió un puerta y penetró a un cuarto del que tomó un disco y descubrió un mecanismo.

Otra vez atravesó corriendo el cuarto en donde se hallaba el puro y abrió una puerta que daba a un pasillo. Lo cruzó y abrió una segunda puerta. Dentro de esta nueva habitación, se encontraba el fantasma de un pirata. Sin más demora, tomó el sable y dio pronta cuenta del mismo.

Al desaparecer, el pirata dejó una llave, la cual el protagonista utilizó en la siguiente puerta. La habitación en la que entró era muy amplia, y comprendió que era el salón de baile, cosa por demás obvia, debido a los fantasmas que allí se encontraban.

Luego de meditarlo por un tiempo decidió usar el disco y, al compás de la música, los fantasmas comenzaron a danzar. Aprovechando esto se lanzó hacia la chimenea y

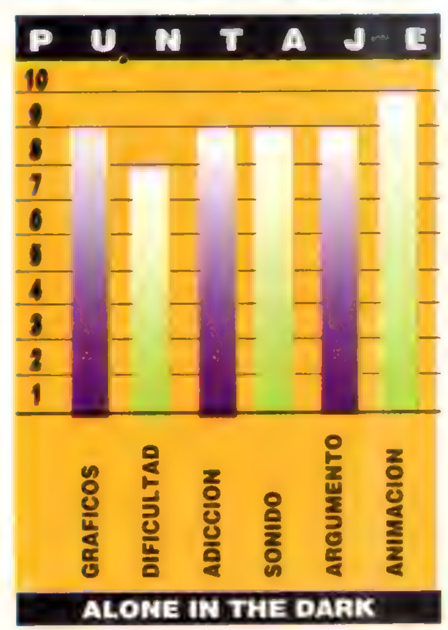


Debemos defendernos de la agresiva visita.

tomó la llave que había sobre ella. Al salir del salón, los fantasmas desaparecieron.

Después de descansar un rato, regresó al cuarto en donde había peleado con el pirata y tomó los restos del sable que se le había roto durante la lucha. Luego de pensar un momento, decidió volver a la habitación. Allí encontró el disco y luego dejó las partes del sable sobre un viejo escudo. Ante su sorpresa, el escritorio se corrió, revelando un pasaje secreto.

El pasaje lo condujo hasta el borde de un viejo puente, el cual cruzó corriendo. Ya del otro lado, y no sabiendo lo que le esperaba, preparó el revólver. Caminó hasta llegar a una cueva donde dormía un gran monstruo (grabar nivel). No sabiendo aún qué debía hacer, comenzó a correr, pero el ruido de las pisadas despertó a la criatura (que se trataba de un gusano gigante), y como todas las armas que tenía eran inútiles, siguió corriendo hasta la siguiente cueva.



Dentro de ella se encontraba otro feroz animal al cual pudo eliminar con dos disparos. Miró hacia atrás y vio que el cuerpo del gusano le bloqueaba el paso; así que siguió adelante, aunque sólo para encontrarse con que el gigante lo estaba esperando.

Comenzó a correr, y con sumo alivio comprobó que el gusano había abierto una nueva cueva (la misma lo llevó hasta un viejo muelle). Sin más demora, bajó hasta allí y, como no podía ser de otra manera, una horrible criatura salió del agua. Corrió tratando de no caer, y cuando se dio cuenta de que las maderas estaban podridas, simplemente las saltó. Al llegar al otro extremo, entró a una nueva cueva. En ésta se encontró con un ser mitad araña mitad rata, al cual eliminó con un par de disparos de su escopeta.

El camino lo llevó hasta una serie de monolitos (único camino para llegar al otro lado). Saltó el pri-

mero y preparó un cuchillo, ya que en ese instante un insecto volador de gran tamaño se lanzó hacia él. Muerto éste, pudo continuar hasta llegar al otro extremo; luego caminó hasta toparse con dos entradas. Tomó la de la derecha y se encontró ante una serie de muelles en estado desastroso (grabar), luego fue hacia la derecha y evitó caer al agua saltando de una punta a la otra. Al llegar a la parte más alta, fue atacado por otro insecto, pero éste tampoco tuvo éxito en su ataque y fue eliminado.



Bastará con pegarle acertadamente para deshacernos de ella.

HARD REQUERIDO

80286 O MAYOR

AD LIB, SOUND BLASTER

640 KB

TECLADO

IMPRESCINDIBLE

VGA O MCGA

Siguió caminando hasta llegar a tierra firme. Allí encontró un cofre, que pudo abrir con la llave del salón de baile; dentro encontró un extraño amuleto (si usted no puede llevarlo, abandone el rifle, el arco y flechas, el revólver, llaves y libros).

Frente a él vio una enorme piedra que cubría la entrada de una cueva. Por suerte, la piedra cedió con facilidad cuando empezó a moverla, así que pronto estuvo dentro. Continuó caminando hasta llegar a un gran laberinto, donde tuvo que usar la lámpara para poder iluminarse.

El laberinto era bastante sencillo, así que en poco tiempo llegó a una puerta secreta, que abrió con el amuleto que sacó del cofre. Esta puerta lo condujo hasta un árbol en el centro de un lago. A los pies del árbol, se hallaba lo que uno de los libros describía como "la piedra de los sacrificios y entrada de los demonios a este mundo".

Tomó carrera y se lanzó al agua. El árbol comenzó a escupir fuego y del agua salió un monstruo nada amistoso.

Corrió esquivando al fuego y al espantoso ser, hasta llegar al pie del árbol y, recordando lo que decían los libros, dejó sobre la piedra el talismán que tomó en la biblioteca. Inmediatamente el ataque del árbol cesó.

Mucho más tranquilo ahora, pudo tomar el gancho que se encontraba sobre la piedra. Recordó que alguien le dijo alguna vez que el fuego purificaba, así que encendió la lámpara (con el encendedor) y la arrojó hacia el árbol. Este ardió rápidamente y todo comenzó a derrumbarse.

Corrió hasta llegar a una nueva plataforma y al final de ésta, encontró una puerta que se abrió con el gancho. Esta entrada lo condujo hasta el pasillo anterior al laberinto. Rápidamente trepó por la pared y cuando por fin encontró la salida se encontró en la plataforma en donde halló el cofre.

Volvió al muelle y regresó exactamente por el mismo camino tomado anteriormente, y cuando por fin estuvo cerca del agua saltó y regresó al primer muelle a través de una serie de aberturas que se hallaban en la roca.

Así pudo regresar hasta la cueva del gusano (el mismo que murió al quemarse el árbol), y ya sin ninguna interrupción pudo encontrar una cueva (donde dormía el gusano), que lo llevó al sótano de la casa.

Feliz, corrió buscando la salida y al llegar a la misma saltó de alegría, sabiendo que por fin todo había terminado... ¿o no?

CONSEJOS:

1) No deje de leer los distintos libros.

2) Tome todos los que pueda de la biblioteca y antes de leerlos grabe el nivel.

3) Luego de leerlos, déjelos en el suelo.

4) Si quiere destruir la armadura, simplemente tome la estatua que se encuentra en el cuarto oscuro del primer piso y arrójesela. La espada de la misma es irrompible.

Distribuidor de este juego en la Argentina: Microbyte S.A., San José 525 - Capital.

EDUARDO A. CRAVIOTTO

POLICE QUEST 1
The Search of the Death Angel

de Sierra On Line

El protagonista de esta aventura es el joven policía Sonny Bons, un dedicado oficial de tránsito que con su esfuerzo y tesón logra que lo asciendan a detective de homicidios.

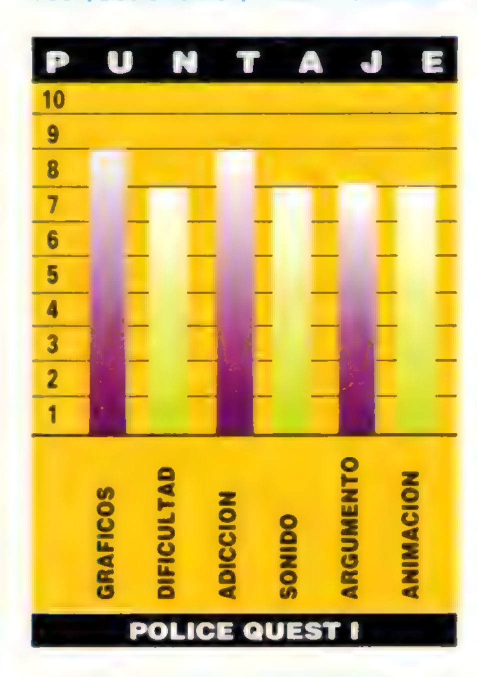
Los parámetros que se deben considerar son la idiosincrasia de los policías de los Estados Unidos, a quienes vemos a diario en las distintas series de televisión; por su forma de operar, códigos de llamadas, lectura de derechos y su respeto por las reglas internas de la jefatura.

Esta es una de las primeras aventuras de Sierra On Line. Esta compañía está últimamente modificando estos juegos para que puedan aprovechar totalmente los 256 colores de las placas VGA. Además modificaron el entorno de la aventura para que se pueda manejar en su totalidad por medio de íconos, y no escribiendo las instrucciones como se hacía anteriormente, pero la temática en ambos juegos es exactamente igual, es decir, que todo lo que sucede en la primera versión sucede también en la nueva: la diferencia sólo radica en el manejo por medio de los íconos, algunas escenas automáticas y la calidad gráfica.



SOLUCIONES

El juego comienza en la estación de policía. Una vez que nos encontremos en el hall principal, ir hacia el tablero que se encuentra a la izquierda de la pantalla. Tomar las llaves de la patrulla (Get keys). A la derecha del tablero se encuentra una mesa con los equipos de radio, tomar uno de ellos (Get radio). (Recordamos que en la versión VGA, algunas escenas cambian de lugar). Entrar al vestuario y abrir el casillero (Open locker). Tomar la toalla. Cerrar el casillero (Close locker). Tomar una ducha al final de los casilleros (Get shower). Abrir la canilla (Open shower). Cerrar la ducha (Close shower). Abrir el casillero (Open locker). Tomar el uniforme (Get uniform). Tomar el arma (Get gun). Tomar las municiones (Get ammo). Cargar el arma (Load gun). Tomar el maletín y abrirlo (Get briefcase) (Open briefcase). Tomar la libreta de notas (Get notebook). Tomar la lapicera (Get pen). Tomar el talonario de boletas de infracción (Get ticket book). Cerrar el maletín (Close Briefcase). Cerrar el casillero (Close locker). En la versión VGA, todo lo que realiza el personaje en el vestuario es automático: luego de colocar el ícono sobre la toalla, éste se bañará automáticamente y sólo debemos tomar el uniforme, las llaves y la libreta de infracciones, etc. Una vez terminada la sesión de higiene, dirigirnos hacia la sala de conferencias. Tomar el periódico que se encuentra sobre la mesa (Get newspaper). Leerlo (Read newspaper). Colocar el periódico nuevamente sobre la mesa (Put the newspaper in the table). Sentarse en el escritorio que nos corresponda y esperar que entren los demás policías y el Sargento Dooley. Escuchar las instrucciones hasta el final, y cuando todos se hayan retirado, dirigirse a los pequeños casilleros que hay en la pared y revisar el que nos corresponde (Search in pigeonhole). Dentro del casillero encontraremos una nota de



Steve (Read note). Al salir leer la pizarra donde dice que hay una vacante en Narcóticos. Ir al estacionamiento y tomar el patrullero de la izquierda. Antes de salir, revisarlo parándonos en cada rueda (Check car). Si no hacemos esto, no nos permitirá jugar. Entrar al patrullero (Open door y Get in the car). Cerrar la puerta del auto (Close door). Exit. Manejar por los alrededores, con mucho cuidado de no chocar, hasta que recibamos la llamada de la central. Ir hasta la sección B2, y estacionar el auto (en VGA, sólo debemos manejar hasta el lugar y éste estacionará sólo). Bajar del auto (Exit). Abrir la puerta (Open door). Salir del auto (Get out the car). Examinar el cuerpo (Examine body). Hablar con la gente que se encuentra en el lugar del accidente (Talk to people). Pulse las teclas Control y D para llamar a la central y contar lo sucedido (la conversación es automática). Hable nuevamente con la gente (Talk people). Pulse nuevamente las teclas Control y D para pasar los datos del vehículo sospechoso y espere hasta que llegue su relevo. Abrir la puerta (Open door). Entrar al auto (Get in the car). Cerrar la puerta (Close door). Irse del lugar (Exit). Continuar manejando hasta que recibamos una llamada de Steve por la radio. Ir hasta el café de Carol y estacionar. Salir del auto (Exit). Abrir la puerta (Open door). Bajar del auto (Get out the car). Cerrar la puerta (Close door). Entrar al café de Carol y dirigirnos hacia Steve. Sentarse (Sit). Conversar con Steve hasta que suene el teléfono y Carol atienda. Carol nos avisará que es para nosotros. Pararse (Stand up). Atender el teléfono (Talk on the phone). Ir hasta la patrulla y entrar en ella, utilizando el mismo método que utilizamos anteriormente, y ponernos en camino.

Patrullar por la ciudad hasta que veamos un automóvil rojo, conducido por una señorita, la cual pasará con luz roja. Colocar la sirena presionando F10, seguir al automóvil y obligar a su conductora a estacionarse. Salir del auto como lo hicimos anteriormente. Acercarnos a la mujer y mirarla (Look woman). En VGA, al descender debemos mirar la patente y hablar por la radio pidiendo sus datos. Conversar con la mujer y pedirle su licencia (Get her license). Escribir la boleta de infracción (Write ticket). En VGA, cuando nos pregunta, elegir la opción ticket. Devolverle su licencia (Return her ticket). Pedirle que firme la infracción (Please sign your ticket). Darle la boleta (Give ticket). Subir al auto y seguir patrullando hasta recibir un llamado por radio; una vez recibido ir al café de Carol y hablar con ella (Talk Carol). Carol nos dirá que hay una pandilla de motociclistas en el bar de al lado, que no deja estacionar a sus clientes porque ocuparon la calle con sus motos.





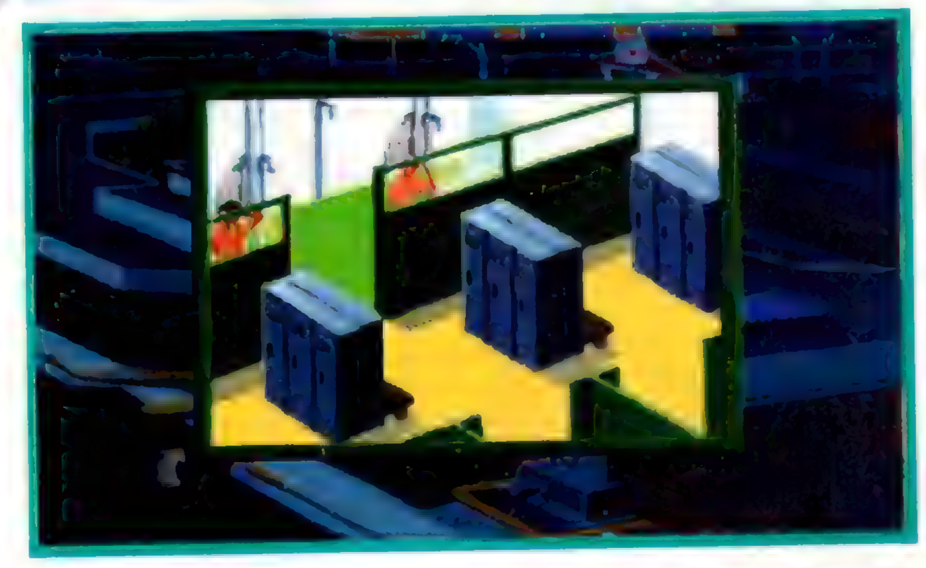
Antes de bajar del auto tomar el bastón (Get nighstick). Ir al bar de la lado, acercarse a los motociclistas y pedirles que muevan sus motos (Move your bikes). Cuando éstos se acerquen con cara de pelea, usar el bastón sobre su jefe (Use nighstick). Cuando los motociclistas se retiren acercarse a Sweet Cheeks y conversar con ella. Salir del Bar de Willy y hablar con Carol para decirle que todo se ha resuelto (Talk Carol). Regresar a la patrulla y salir a patrullar. Encontraremos a un conductor ebrio. Seguirlo usando la sirena (F10) y obligarlo a detenerse. Bajarse del auto y, acercándose al vehículo, hablar con su conductor y pedirle que salga del auto (Get out the car). Oler al hombre para saber si bebió (Smell to man for drinks). Hacerle un test de alcoholismo (Give test). En VGA esto no es necesario ya que es automático. Colocarle las esposas (Cuff him). Arrestarlo y leerle sus derechos (Arrest him) (Read rights). In-



troducirlo en el patrullero (Get him in your car). Debemos llevar al detenido hasta la carcel, una vez allí bajar del automóvil y abrirle la puerta (Open back door). Al acercarse a la entrada encontraremos unos casilleros. Abrirlos (Open locker). Colocar nuestra arma allí (Put gun). Cerrar el casillero (Close locker). Pulsar el timbre para que nos permitan entrar (Ring bell). Acercarse al carcelero y conversar con él; cuando nos pregunte por qué detuvimos al hombre debemos decirle que éste manejaba ebrio. A partir de aquí aclaramos que las causas de arresto varían en la versión VGA, si ya han terminado el juego en su versión anterior, no les servirán de nada las causas y los códigos en la versión nueva. Una vez que haya sido aceptado el nuevo prisionero, sacarle las esposas (Remove cuff). Mientras nos encontramos en la cárcel, se nos acerca Laura y nos comenta que debemos regresar a la estación de policía. Salir. Abrir el casillero y tomar el arma (Open locker) (Get gun). Cerrar el casillero (Close locker). Subir al patrullero y dirigirnos a la estación de policía. Salir del auto (Get out the car). Una vez que haya entrado acérquese a la pizarra y tome un memorándum y complételo (Write memo). Ir hasta la oficina del Sargento Dooley y hablar con él (Talk Dooley). Ir hasta el vestuario y abrir el armario (Open locker). Devestirse (Undress) y tomar una ducha; para esto, seguir las mismas instrucciones del principio del juego. Abrir el casillero (Open locker). Tomar la ropa de calle y vestirse (Get clothes). Tomar las llaves de nuestro automóvil particular (Get keys). Cerrar el casillero (Close locker). Dejar el radio y las llaves en sus respectivos lugares antes de salir de la central. Ir al estacionamiento y subir al automóvil deportivo. Abrir la puerta (Open door). Entrar al automóvil (Get in the car). Cerrar la puerta (Close door). Salir del garage (Exit). Debemos conducir hasta el bar Blue Room, que se encuentra en la zona B4, y estacionar en la puerta. En la versión VGA, todos los lugares a los que concurrimos tienen rampa de entrada. Bajar del automóvil de la misma manera que en la patrulla. Entrar al bar Blue Room y sentarse junto a Jack (Sit). Hablar con Jack (Talk Jack). Festejar el cumpleaños de Jack. Levantarse (Stand up). Ir al automóvil y regresar a la jefatura. Entrar en el vestuario y cambiarse de ropa. Tomar nuevamente la radio y las llaves (Get radio) (Get keys). Ir a la sala de conferencias y escuchar al Sargento Dooley, luego salir de la habitación. Ir al estacionamiento, subir a la patrulla y luego salir del garage. Mientras conducimos recibiremos un llamado por radio; poner la sirena (F10) y seguir al automóvil que conduce a excesiva velocidad (éste es de color azul). Hay que seguirlo hasta que se detenga. Una vez que se detuvo llamar por la radio pidiendo apoyo, y cuando llegue la otra patrulla, esperar hasta que nuestro compañero se coloque en posición de disparo para cubrirnos. Con mucho cuidado bajar del auto y sin sacar el arma ni acercarse al auto gritarle al conductor que se baje (Get out the car). En la versión VGA debemos llamar a la central y pedir informes sobre la placa del vehículo; una vez que nos hayan contestado, llamar nuevamente y pedir apoyo. Cuando llegue el otro oficial y se coloque en posición, bajar del auto con el arma en la mano. Cuando se acerque gritarle "alto" (Halt). Pedirle que levante las manos (Raise your hands). Pedirle que se acueste en el piso (Lie Down). Cuando se haya tendido en el piso, acercarse y esposarlo (Cuff Him). Arrestarlo (Arrest him). Revisarlo (Search him). Leerle sus derechos (Read him his rights). Pedirle que nos



siga (Follow me). Abrir la puerta trasera y hacer subir al sospechoso (Open back door). Cerrar la puerta trasera (Close backdoor). Mirar el auto del sospechoso (Look car). Abrir la puerta y revisar el auto (Search in the car). Abrir el compartimiento de guantes (Open gloves compartment). Mirar las cosas que se encuentran allí y tomar la libreta negra (Get note book). Cerrar la libreta (Close notebook). Tomar las licencias (Get license). Cerrar el compartimento (Close gloves compartment). Acercarse a la patrulla y abrir la puerta (Open door). Entrar al auto (Get in the car) Cerrar la puerta (Close door). Conducir hasta la cárcel (Exit). Cuando hayamos llegado, abrir la puerta y descender (Open door). Abrir la puerta trasera (Open back door). El detenido saldrá del auto; cerrar la puerta trasera (Close back door). Dejar el arma en el casillero (Open locker) (Put gun). Cerrar el casillero (Close locker). Tocar el timbre (Ring Bell), entrar a la cárcel y hablar con el carcelero. Cuando el detenido haya sido aceptado, hablarle y quitarle las esposas (Remove cuffs), salir de la prisión y tomar el arma (Open locker) (Get gun). Cerrar el casillero (Close locker). Subir a la patrulla y dirigirse a la central (Open door) (Get in the car) (Close door) (Exit). Dirigirse a la oficina de Dooley, hablar con él (Talk Dooley); cuando este se retire, leer el memo que se encuentra sobre su escritorio (Read memo). Ir a los vestuarios y abrir el casillero (Open löcker). Desvestirse (Undressed). Cerrar el casillero (Close locker). Abrir la ducha (Turn on shower). Cerrar la ducha (Turn off shower). Abrir el casillero (open locker). Tomar las ropas particulares (Get clothes). Cerrar el casillero (Close locker). Ir hasta el hall y dejar las llaves en el tablero y la radio en la mesa (Put keys) (Put radio). Ir a la oficina de Morgan (en la versión VGA, ésta se encuentra en el primer piso). Hablar con Morgan (Talk Morgan). Luego ir a la oficina de narcóticos y hablar con Laura, ella nos enseñará la oficina. Abrir el gabinete de legajos y tomar el de Hoffman (Open files cabinet) (Get Hoffman files). Cerrar el gabinete (Close drawer). Leer las anotaciones (Read clipboard). Tomar el poster (Get poster). Acercarse al pizarrón y leerlo (Read). Tomar el poster del fugitivo que está en la pared (Get poster). En la versión VGA, debemos ir hasta la sala de evidencias y pedirle al guardia que nos muestre el arma que hallamos entre las ropas de Hoffman; para ello debemos darle el legajo. Cuando nos dé el arma, verificar el número y subir a la oficina. Encender la computadora, colocar el número del arma y nos dará el número de caso del FBI. Colocar el número de legajo del FBI y Hoffman nos mostrará el archivo. Pedirle que lo imprima y tomar la fotografía de la impresora láser de la oficina. Tomar las llaves que se encuentran en el tablero de la pared y salir de la oficina (Get keys); en el hall tomar la radio (Get radio). Ir al estacionamiento y subir al auto sin identificación que se encuentra allí. Abrir la puerta (Open door). Entrar en el auto (Get in the car). Cerrar la puerta (Close door). Salir de la cochera (Exit). Dirigirse al juzgado; una vez allí detener el auto y descender, entrar a los tribunales y hablar con el empleaddo que se encuentra en la ventanilla. (Talk Man) decirle que es urgente (Urgent). Al rato regresa el empleado y nos dejará pasar; acercándonos al juez le entregamos el archivo (Give him the file). Luego le damos la foto (Give him the poster). Hablarle acerca del tatuaje (Talk about tattoo). El juez le dará una autorización. Subir al automóvil y dirigirse hasta la prisión, bajarse del automóvil y en los casilleros dejar el arma, pulsar el timbre, acercarse al carcelero y darle la orden que nos entregó el juez (Give him no bail warrant). Dirigirse a la estación de policía. Entrar al garage y esperar hasta que Laura suba al auto. Salir, ir hasta el parque siguiendo las instrucciones de Laura y estacionar. Cuando bajemos del auto debemos entrar en el parque y escondernos detrás de un árbol. Desde nuestro escondite llamar a Laura y tomar nuestra arma (Draw gun). Esperar hasta que lleguen los dos hombres y, una vez que hayan hecho el trato, esperar a que comience a retirarse el



HARD REQUERIDO



XT O MAYOR

SOUNDBLASTER, AD LIB, ETC

640 KB

TECLADO, MOUSE

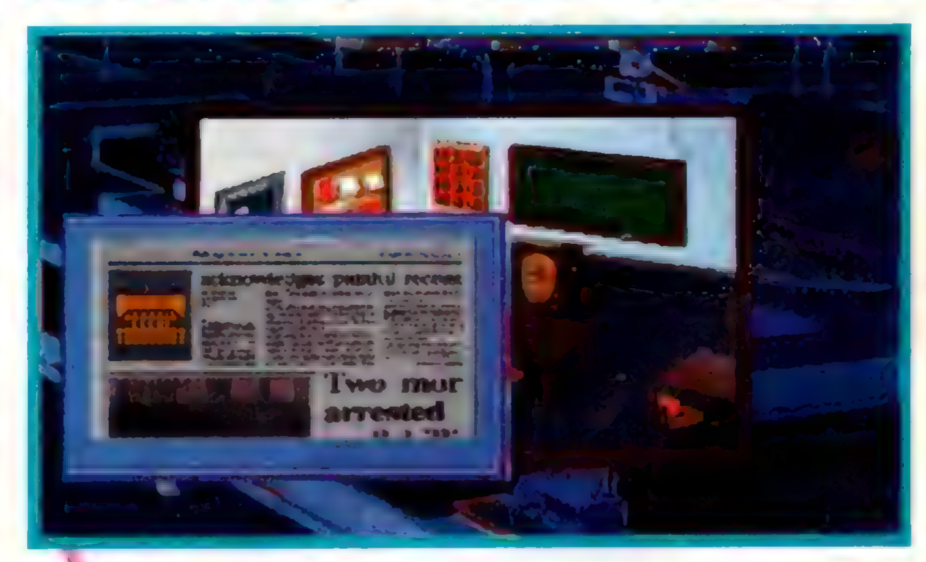
PRESCINDIBLE (VGA IMPRE.)

HERCULES, CGA, EGA, VGA.

hombre de bigotes, salir y gritarle "alto" (Halt); esposarlo, revisarlo, arrestarlo y leerle sus derechos. Hablar con el joven (Talk man) y llevarlo hasta el auto (Follow me). Cuando llegamos al auto veremos que Laura ha atrapado al otro sospechoso. Interrogarlo (Question him). Abrir la puerta trasera, hacerlos subir al auto y manejar hasta la prisión. Al llegar bajarse del auto y abrir la puerta trasera para que bajen los detenidos y se dirijan a la puerta de la prisión. Abrir el casillero y dejar el arma, tocar el timbre, hablar con el carcelero, y sacarle las esposas al sospechoso (Remove cuffs). Salir de la cárcel, tomar el arma del casillero y manejar de regreso hasta la estación de policía, estacionar y esperar hasta que Laura baje. En la versión VGA, Laura se irá sola después de decirnos que veamos a Jack en el Blue Room. Salir de la Estación y dirigirnos al Blue Room, estacionar y bajar del auto, entrar al bar y acercarse a Jack. Sentarse (sit). Hablar con Jack (Talk Jack). Después de hablar, levantarse y salir (Stand up). Subir al auto y regresar a la oficina. Dirigirse a la oficina de Morgan para hablar con él (Talk Morgan). Ir a la oficina de evidencias y pedir la libreta negra (Black notebook). Leerla (Read notebook). Devolver la libreta (Return notebook). Ir a la oficina de homicidios y mirar el canasto (Look basquet). Leer la nota y regresar a la oficina de Morgan. Salir de la oficina e ir al estacionamiento, subir al auto y salir (Exit), ir hasta la prisión, bajar del auto, dejar el arma en el casillero y tocar el timbre, entrar y dirigirse a la celda en donde se encuentra

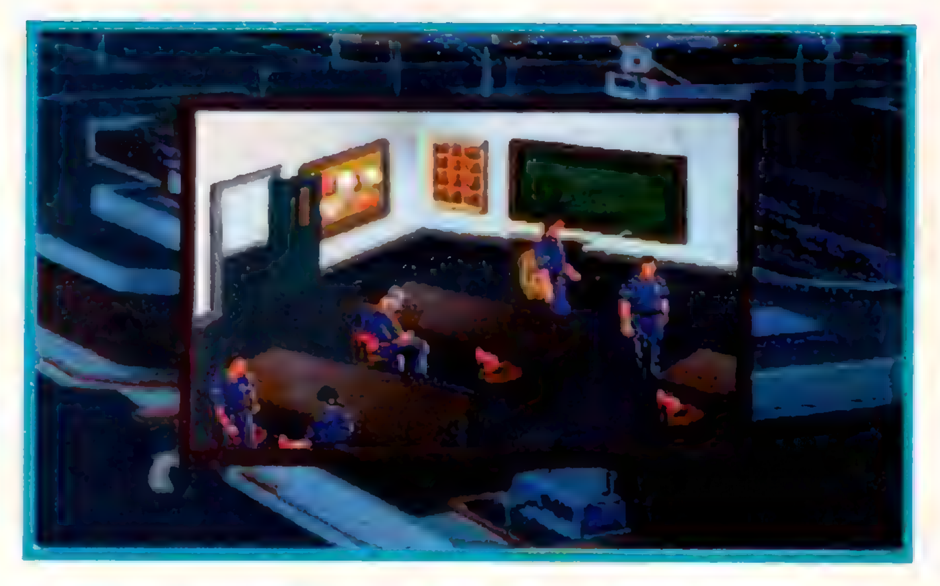


Sweet Cheeks. Hablar con ella. Pedirle que nos ayude para entrar al Hotel Delphoria (Help me with Hotel Delphoria). Luego de conversar salir de la cárcel y tomar el arma, subir al automóvil y regresar a la oficina. Mientras conducimos recibiremos una llamada y deberemos acudir a Cotton Cove, en la zona D4. Una vez que lleguemos,



estacionar y bajar del auto, acercarnos a los otros policías y un cuerpo que aparecerá en el piso. Levantar la sabana (Take blanket). Sacarle la camisa (Take off the shirt). Mirar al hombre (Look man). Llamar por la radio (Pulsar Control y D). Subir al auto y dirigirse a la oficina. Estacionar y entrar a la oficina de Morgan. Escuchar las indicaciones, luego ir al vestuario. Ducharse y antes de terminar teñirse el cabello (Bleach hair). Enjuagarse (Rinse). Cerrar la ducha y ponerse el traje blanco del casillero. Ir a la oficina de Morgan y tomar el dinero (Get money); al salir dejar la radio en la mesa (Put radio). Ir al garage, subir al auto y conducir hasta el Hotel Delphoria, que se encuentra en la zona A2. Bajar del auto y acercarse al mostrador, hacer sonar la campanilla (Ring bell); cuando llegue el conserje pedirle una habitación (Take a room) y pagar (Pay room). Pedirle agua al barman (Glass of water), luego sentarse a la mesa donde se encuentra Sweet Cheeks. Hablarle (Talk to Sweet Cheeks). Cuando se acerque el barman hablarle (Talk bartender). Hablar nuevamente con Sweet Cheeks (Talk to Sweet Cheeks), levantarse de la mesa (Stand up) y dirigirse a la barra; hablar con el barman y decirle que queremos jugar a las cartas (Gamble). Salir del bar y subir con Sweet Cheeks a la habitación 204. Abrir la puerta (Open door); dentro de la habitación, dirigirse al teléfono y marcar 411, cuando atiendan pedir el número de la compañía de taxis (Cab), llamar a un taxi. Cuando Sweet Cheeks se retire para tomar el taxi regresar al bar y decirle al barman que queremos jugar, en VGA debemos darle dinero y nos conducirá a la sala de juego. Apostar (Gamble), seguir al barman hasta una mesa en donde se encuentran dos hombres;

sentarse (Sit) y hablar con uno de ellos (Talk man). Esperar hasta que llegue otro hombre para jugar al póker y hablar con él (Talk man). Se recomienda grabar el juego antes de la partida, para no tener que hacerlo de nuevo en caso de perder con las cartas. Comenzará la partida de póker y se debe jugar hasta ganar 1000 dólares. Cuando regresa la imagen de los cuatro jugadores levantarse (Stand up). Regresar a la habitación 204 y esperar hasta que lleguen los detectives. Preguntar por el radio a los detectives (Ask for radio). Luego de que tengamos el transmisor, regresar al bar y decirle al barman que Frank nos envía (Frank sent me). Seguir al barman y sentarse con los hombres que están en la mesa de póker (Sit). Cuando aparezcan las cartas jugar hasta que Frank se levante de la mesa. Levantarse con él (Stand up) y seguirlo hasta la habitación; en ese momento, cuando éste se aleje para hablar por teléfono, llamar a nuestros compañeros por radio (Control y D). Acercarse al bar de la habitación y, cuando regrese, Frank nos disparará, pero nuestros compañeros nos protejerán. Luego del juicio (automático), llegará la escena de la condecoración y el final del juego. Esperamos que se diviertan.



HUGO FERNANDEZ

RICHAR SOFT
COMPUTER STORE

LA TIENDA DE COMPUTACION MAS SURTIDA EN

INSUMOS -PLAQUETAS MONITORES - EQUIPOS TODAS LAS CONFIGURACIONES RIGIDOS-IMPRESORAS

JUEGOS PARA PC AMIGA-COMMODORE MSX Y SPECTRUM

SEGA FAMILY GAME
VENTA Y ALQUILER

LISTA DE PRECIOS

Discos

Nashua 5.25' 2D: 1 caja U$S7, 3 cajas U$S18.
Memorex 5.25' 2D: 1 caja U$S7, 3 cajas U$S19.
Discos 5.25' HD: 1 caja U$S10.
Discos 3.25' HD: 1 caja U$S15.
TDK 3.5, HD: 1 caja U$S18, 2cajasU$S34.

Amplio stock deVerbatim, Precisión, Basf, Nashua.

Insumos

Caja porta diskettes con cerradura: 5.25' x 50 u. U$S8 x 100 u. U$S11. 3.5'x 40 u. U$S8.50 x 80u. U$S10 150u. U$S18.

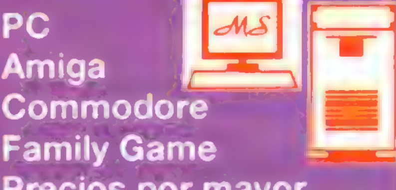
Porta mouse U$S3.50, mouse pad U$S6, conjunto U$S7, aspiradora portátil U$S15. Limpia cabezales U$S5. Extensión cable de: teclado U$S10, mon. VGA U$S12. Data cartridge 3 M 2120 U$S33.Rollos de papel para fax U$S3.50. UPS 10 a 30 min. 500 W. U$S370. Cintas para impresoras importadas: Epson U$S5, Citizen U$S6, Citizen 4 colores U$S29.

NOTA: PRECIOS CON IVA INCLUIDO.

ENVIOS AL INTERIOR

Av. NAZCA 2741
Tel/Fax: 503-3640 501-3241

MS COMPUTACION
TODOS LOS JUEGOS PARA...



- PC
- Amiga
- Commodore
- Family Game
- Precios por mayor
- Cambios de Mother

ESTE AVISO VALE DESCUENTO DE
$ 3. (en juegos)

FIRMA ______________

Válido de 9/8/93 al 23/8/93
Recepción 11 a 18 hs.

NO RECORTAR

Acércate a MS COMPUTACION

Av. La Plata 930 tel: 922-1400
Av.Santa Fe 3673 L 13 (S)
CAPITAL



Byte Free

ANOTATE YA MISMO CLUB DE USUARIOS

Con grandes ventajas para asociados
- Horas de libre uso de equipo multimedia
- Juegos s/cargo por mes
- Discos de shareware mensual
- Reuñiones y charlas
- Hemeroteca y biblioteca

Y como siempre en juegos novedades todas las semanas

9 de julio 322

WIROMA COMPUTACION

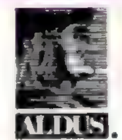
XT (Usada)	u$s 200
AT 20/25 usada	u$s 330
AT 20 F Bco 14"	u$s 420
AT 20 + HD 40 Mb F B 14"	u$s 680
AT 386 SX 25 Mhz 1Mb	u$s 590
AT 386 DX 25 Mhz 1Mb	u$s 700
AT 386 DX 33 Mhz 4Mb	u$s 750
AT 386 DX 40 Mhz 4Mb	u$s 780
AT 486 DX 33 Mhz	u$s 930
AT 486 DX 2 50 Mhz	u$s 1450
AT 486 50 Mhz DX full 4Mb	u$s 1510
HD 40 Mb	u$s 200

MONITOR 1084 D..U$S 480
MONITOR 1084 SD2..U$4 580
AMIGA SPANISH..U$S 580
AMIGA BONUS PACK..U$S 700

HD 80 Mb	u$s 330
HD 100 Mb	u$s 380
HD 120 Mb	u$s 430
HD 200 Mb	u$s 490
HD 330 Mb	u$s 790
HD 870 Mb SCSI Completo	u$s 1810
EPSON 1170 c/cable	u$s 660
LX 1050 c/cable	u$s 630
LX 810 c/cable	u$s 320
GX 190 c/kit color	u$s 370
KIT color	u$s 90
VGA c/256 Diferencia en máquina	u$s 300
SVGA c/512 Diferencia en máquina	u$s 400

PAQUETE DE NOVEDADES DE AMIGA U$S 20 - PAQUETE DE NOVEDADES C-64 U$S 30

AGENTE OFICIAL AMIGA
TODO EL HARDWARE Y SOFTWARE
REPRESENTANTE OFICIAL DE FOTOMANUAL
Ahora tenemos 1080 el Shareware
AGENTE AUTORIZADO NUGGET



AMIGA DC..u$s 660
CON MODULADOR, JOYSTICK Y JUEGOS DE REGALO
F-18 INTERCEPTOR, KINDWORDS

Peter Norton — Microsoft — SYMANTEC — Lotus. — CROSSTALK COMMUNICATIONS — NUGGET



nantucket

NO SOMOS UN CLUB NI LOS REYES DE LAS NOVEDADES PERO SI PODEMOS DECIRTE QUE LAS TENEMOS Y FUNCIONAN. ABONATE AL SERVICIO DE NOVEDADES

AMIGA 4000 25 MHz. HD 120 6Mb.	u$s 5830
AMIGA 2000 HD/1	u$s 2450
AMIGA 3000 16 MHz. HD 50	u$s 3615
AMIGA 3000 25 MHz. HD 50	u$s 4942
AMIGA 3000 T 25 MHz. HD 200	u$s 5530
CDTV	u$s 1500
MONITOR 1084 SD1	u$s 550
MONITOR 1950	u$s 954
MONITOR 1960	u$s 954
DRIVE EXTERNO	u$s 195
DRIVE INTERNO	u$s 175

HD P/A-500 85 Mb. + 0-8 Mb. Expansión + PWR S/M	u$s 960
Digital Sound GVP	u$s 220
Action Replay MKIII	u$s 265
Digiview 4.0 PAL	u$s 345
Expan 512 Kb.	u$s 100
Expan. 0-4 Mb. s/m	u$s 200
Supraram 500 0-8 Mb. c/2 Mb.	u$s 480
Modulador NTSC	u$s 75
Modulador PAL/N	u$s 95
Modulador PAL/B	u$s 95

Servicio Técnico propio HOME,PC y VIDEO. Envios al Interior de Hardware y Soft. Venta al Gremio

Todos los precios son con IVA incluído - Factura oficial - Garantía escrita - Despacho y estampilla de Aduana

BME. MITRE 272 - RAMOS MEJIA
TE/FAX:656-6483 Horario 9.30 a 13 y 16 a 19.30



PRINCE OF PERSIA II

de Brøderbund

Los amantes de juegos para PC, para acreditar su condición de tales, seguramente han pasado por los interminables pasillos del Prince of Persia en su intento de rescatar a la princesa de las manos del malvado Visir Jaffar. Recuerdo la satisfacción que sentí al poder vencer al maldito visir y terminar el último nivel del juego.

Realmente podemos decir que PRINCE OF PERSIA marcó un hito en la historia de los juegos para PC (inclusive ahora se encuentra disponible en consolas).

Si todavía queda alguien que no conozca este maravilloso juego, aquí le contamos rápidamente su argumento.

Al irse el Sultán a la guerra, toma el poder el visir Jaffar quien, para consolidarse en el trono, quiere casarse con la hermosa princesa, hija del soberano.

La joven estaba a su vez enamorada de un joven aventurero de otras tierras a quien Jaffar encierra en los sótanos del palacio para sacarlo de su camino y para que no entorpezca su ascenso al trono.

Una vez eliminado el problema del joven pretendiente, Jaffar, que además de sus guardias también posee ciertos poderes mágicos, le da a la princesa un plazo perentorio para aceptar su propuesta de casamiento o bien morir en sus manos.



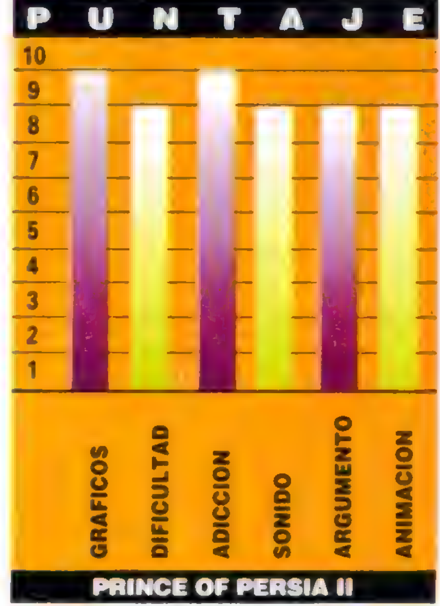
Sin embargo el joven extranjero, logra escaparse de su celda y haciendo alarde de su valentía y extraordinaria agilidad logra atravesar los corredores del palacio y llegar hasta el Visir para acabar con el mismo y rescatar a la princesa.

Obviamente la valentía y agilidad del joven estaban relacionadas con la habilidad (y paciencia) del jugador que debía conducirlo hacia el éxito de su misión y lo cual obligaba a pasar muchas horas frente a la PC para lograr la práctica necesaria.

Como sucede con las películas cuando se tiene un gran éxito de taquilla siempre hay una segunda parte (y hasta a veces una tercera).

Al PRINCE OF PERSIA también le llegó, feliz y esperadamente para todos los amantes de este tipo de arcade-aventura, su segunda parte.

Cuando comienza el juego, luego de hacer un resumen del primer juego, o la primera parte del juego, ya que esta es la continuación, conocido por casi todos, nos relatan que al volver el sultán de la guerra y enterarse de lo que había logrado el joven extranjero y de la traición tramada por el



codicioso Visir; le ofrece al joven una gran recompensa. Sin embargo, la única recompensa que reclama nuestro héroe es la mano de la princesa, a lo cual consiente el Sultán y le entrega la mano de la princesa, convirtiéndolo en príncipe.

Ahora bien, la felicidad de la pareja sólo duró once días ya que al entrar el príncipe a la sala del trono siente un extraño frío correr por su cuerpo y las miradas de toda la corte clavadas en él.



Su sorpresa es todavía mayor, al ver que la princesa y el mismo Rey no lo reconocen y alguien exactamente igual a él, sale de detrás del trono y ordena a los guardias que lo arresten.

En efecto, nuestro príncipe estaba convertido en un harapiento mendigo y los guardias tratan de apresarlo, para echarlo del castillo, pero este logra escapar saltando por una ventana, mientras el falso príncipe le pide a la princesa que se tranquilice.

¿Adivinan quién es el impostor? Efectivamente se trata de Jaffar, quien misteriosamente y por medio de sus maléficos poderes mágicos regresó de la muerte para vengarse.

El verdadero príncipe salta por la ventana y luego de luchar con varios de los guardias del palacio, logra correr hacia el muelle y abordar un barco que parte del puerto del reino en ese mismo momento.

De esta apresurada manera el joven príncipe abandona Persia tal como llegó, desconocido por todo el mundo.

Mientras el barco navega, con el joven escondido en la bodega, llega hasta este la maldición del visir que provoca una tormenta la cual termina arrojándolo a una extraña isla.

En ese momento, nuevamente los enemigos de Persia atacan y el sultán debe partir con su ejército para defender su reino.

Esta ocasión es aprovechada por el impostor para ejercer el poder absoluto y sembrar el terror en todo el reino.

La princesa escribe a su padre pidiéndole que regrese y relatándole la traición del que ella creía su esposo, cuando éste irrumpe y le lanza un hechizo, el que acabará con su vida en poco tiempo.

Ahora el verdadero príncipe dispone de un tiempo limitado para volver a Persia y acabar de una vez y para siempre con Jaffar y salvar a su amada.

Con respecto al juego, entre la primera parte y la segunda ha pasado bastante tiempo, en el cual la tecnología de las PCs (y de los juegos) han avanzado mucho.

Esta nueva versión aprovecha al máximo las posibilidades actuales que brindan las placas de sonido y las máquinas más veloces, entre ellos se cuenta con excelentes gráficos, animaciones y sonidos los cuales harán las delicias de los jugadores, los cuales se sentirán protagonistas de una hermosa película de aventuras en la exótica Persia.

No está de más aclarar que el juego es realmente muy difícil de concluir por estar limitado en el tiempo y por la cantidad de obstáculos que hay que vencer.

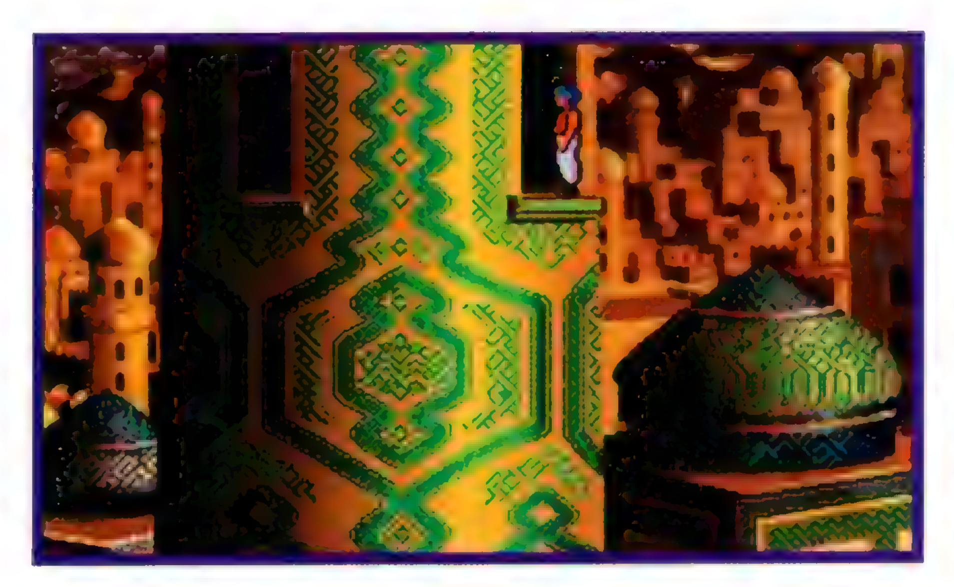
En el primer juego, sólo aparecían guardias y esqueletos con quienes debíamos pelear y por último el Visir a quien podía derrotarse más o menos fácilmente con un poco de entrenamiento.

En este caso, además de guardias y esqueletos aparecen otros enemigos temibles como cabezas de harpías voladoras, víboras venenosas y diversas trampas diabólicas que cuestan bastante tiempo sortear.

Asimismo cuando lleguemos al visir, no podremos matarlo con un simple duelo de esgrima, sino que deberemos utilizar nuestro ingenio y astucia para vencerlo ya que éste usará todo el poder de su magia sobre nosotros.

También podemos mencionar que el anterior juego sólo transcurría en los sótanos y pasillos del palacio, mientras que ahora tenemos "tomas de exteriores", ya que viajamos en alfombras voladoras y caballos mágicos por diversos lugares, partiendo desde la isla





en la cual naufragamos inicialmente.

Nuestro personaje incorpora nuevos movimientos a los que ya poseía en el PRINCE I, como por ejemplo poder arrastrarse para esquivar peligrosas cuchillas horizontales que aparecen en las paredes.

El manejo del personaje por medio del teclado es similar al anterior excepto en el uso de la espada que se realiza con CTRL en vez de SHIFT.

Para arrastrarse se utiliza la flecha hacia abajo del cursor y luego la del sentido de avance. Se debe estar atento al encontrarse encerrado en un lugar ya que como en el primer juego hay pisos flojos que caen si saltamos hacia ellos y en esta oportunidad también se pueden cavar túneles en algunas pantallas.

El juego ofrece la posibilidad de salvarlo, pero cuando se carga el juego salvado, se inicia en el comienzo del nivel donde estábamos y no en la misma escena como otros juegos, esto es bastante molesto en algunos casos ya que existen escenas que cuestan mucho pasarlas y hacerlas nuevamente no es nada grato ni fácil.

Asimismo el "pressing" del tiempo en este caso no lo hace el reloj de arena como en el primer juego, sino las hojas que lentamente caen de un árbol hasta quedarse sin ninguna, con lo cual se indica la muerte de la princesa.

Nuestro héroe, de la misma manera que en PRINCE I recupera y también pierde vidas con distintos líquidos que aparecen a lo largo de las pantallas y con los cuales se debe ser cuidadoso.

El sonido y las voces son impecables, estando registrados todos los tipos de sonidos, desde el entrechocar de los aceros hasta los alaridos de agonía de los heridos.

Al llegar a un verdadero final feliz, tipo Hollywood, la escena final sugiere que pronto habrá un PRINCE OF PERSIA III al cual aguardaremos ansiosamente.



Requiere obligadamente disco rígido y VGA y viene protegido por manual.

Se garantizan muchas horas de entretenimiento frente a la PC disfrutando de un excelente producto.

CONSEJOS Y TRUCOS

En este tipo de juego no podemos brindar soluciones ya que se trata fundamentalmente de un juego de habilidad y destreza por parte del jugador, quien acosado por el tiempo debe sortear todas las vallas hasta llegar hasta el final.

Lo que sí podemos brindarles son algunos consejos útiles para avanzar en el mismo.

En el segundo nivel, cuando el príncipe aparece en una isla, al ir hacia la izquierda surgen piedras entre las arenas movedizas. Una de las piedras tiene un símbolo igual al que aparece en la puerta de las cavernas.

La idea es pisar todas las piedras o baldosas, excepto la que tiene el símbolo para que se abra la puerta secreta.

En la parte en que aparece un esqueleto en un puente a punto de derrumbarse, se lo puede sortear de dos maneras: si se logra pasar rápidamente por encima del esqueleto sin que llegue a tocarnos y llegamos hasta la puerta de la izquierda podemos llegar a cruzarla antes que se cierre, la otra forma es lograr que el esqueleto caiga en el puente cuando se produce el derrumbe y quedar colgado del puente.

En la zona de las ruinas, donde aparecen serpientes, pueden esquivarse o matarlas usando el CTRL a la distancia correspondiente.

Para salir de las ruinas se debe ir por arriba de las columnas hasta pegar un salto que nos deje sobre la estatua del caballo, previamente habrá que eliminar a todas las cabezas voladoras que nos estorban el paso y volver hacia atrás para subir encima de las columnas.

Cuando estamos dentro del palacio, una vez que nos dejó el caballo mági-

co podemos separar el alma o sombra del príncipe de su cuerpo, para hacer esto se deben mover las flechas del cursor hacia derecha e izquierda continuamente, hasta lograr que aparezca la sombra del príncipe y quede su cuerpo en el piso.

Esto nos va a consumir vidas, por lo hay que hacerlo con cuidado, una vez convertidos en sombra podemos deambular por todos lados sin ser vistos y liquidar a los guardias sin problemas.También podemos pasar por las cuchillas indemnes y caer en cualquier precipicio, pero cuidado, ya que si la sombra no puede volver al cuerpo habremos perdido. Para volver al cuerpo debemos utilizar la flecha hacia abajo del cursor.También se debe tener en cuenta que la sombra no es capaz de derribar baldosas flojas (no posee peso), por lo tanto muchas trampas se abren sólo con el cuerpo y el alma del príncipe.

En el último nivel del castillo, donde aparece una columna que sostiene unas estatuas y una especie de antorcha, saltar hacia la columna y volver sobre nuestros pasos, cuidando de no acercarse a la antorcha ya que nos incinerará si nos toca.





Una vez que lleguemos a Jaffar y éste nos someta a un hechizo, apareceremos en una especie de tablero de ajedrez gigante. Debemos seguir hacia la derecha y saltar hasta aparecer en una zona donde hay cinco imágenes del príncipe, debemos usar el truco de convertirse en sombra movernos a derecha e izquierda, y nos convertiremos en una sombra con el poder de la llama. Matar a los falsos príncipes uno por uno,hasta que el último desaparezca, allí trepar hacia arriba y perseguirlo hasta tenerlo a tiro, allí pulsar CTRL y al arrojarle una bola de fuego al Visir, este morirá para siempre (esperemos).

Hasta aquí algunos consejos para jugar por "derecha", pero si quieren un truco para jugar por "izquierda" aquí va.

Comenzar el juego desde el principio borrando todos los juegos salvados hasta el momento.

Al principio del juego, luego de matar los dos primeros guardias, grabar el juego y salir del programa.

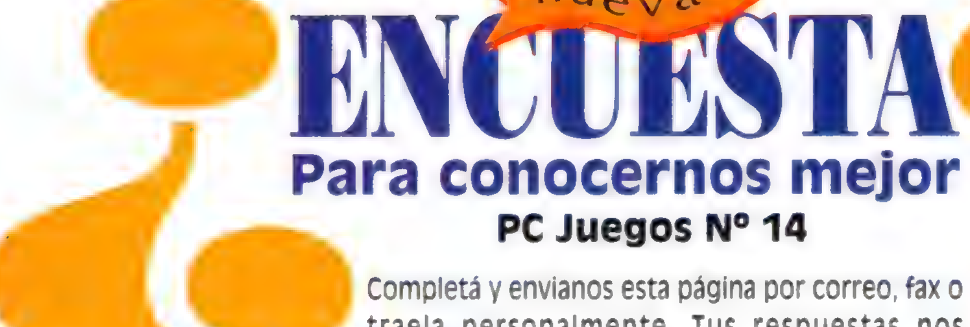
Con el editor hexadecimal del PCSHELL o similar editar el archivo PRINCE.SAV.

En la segunda pantalla aparece una cadena de números hexadecimales, uno de los números es 01 y corresponde al nivel, como los niveles van del 01 hasta el 0E, modificar ese número por el valor que se desee para avanzar de nivel "de prepo". Otro número que aparece es el 03 y es el que indica la cantidad de vidas (modificarlo por un valor no demasiado grande, por ejemplo 20 y tendremos 32 vidas). La opción de modificar el número de vidas me parece la más aconsejable a no ser que sean demasiado ansiosos y quieran conocer todos los niveles de entrada.



De todos modos, por derecha o izquierda es un juego que vale la pena ser jugado.

MARCELO DAMONTE



Para conocernos mejor

PC Juegos Nº 14

Completá y envianos esta página por correo, fax o traela personalmente. Tus respuestas nos ayudarán a realizar una PC JUEGOS más divertida.

DATOS PERSONALES:

EDAD: ....
NOMBRE: 11 años ....

SEXO:

- [x] M
- [ ] F

DOCUMENTO: 24.112.797
DIRECCION: Maipu 3590

TELEFONO: ....

¿Qué computadora usas?

- [ ] 8086
- [ ] 80286
- [ ] 80386 SX
- [x] 80386 DX
- [ ] 80486
- [ ] OTRAS

(Especificar cuál/cuáles)

¿Qué placa de video?

- [ ] HERCULES
- [ ] CGA
- [ ] EGA
- [ ] VGA
- [x] SVGA

¿Qué placa de sonido?

- [x] NINGUNA
- [ ] ADLIB
- [ ] ADLIB PRO
- [ ] SOUND BLASTER
- [ ] SOUND BLASTER PRO
- [ ] SOUND BLASTER 16
- [ ] PRO AUDIO SPECTRUM
- [ ] PRO AUDIO SPECTRUM 16

¿Qué periféricos?

- [x] MOUSE
- [ ] JOYSTICK
- [x] MODEM
- [ ] CD-ROM
- [ ] OTROS

(Especificar cuál/cuáles)

¿Además de vos, quiénes y para qué usan la computadora?

PADRE

- [ ] Juego
- [x] Trabajo
- [ ] Otros

MADRE

- [ ] Juego
- [x] Trabajo
- [ ] Otros

HERMANOS

- [x] Juego
- [ ] Trabajo
- [ ] Otros

¿Cómo conociste a PC Juegos?

- [ ] POR PUBLICIDADES
- [x] ME LA RECOMENDARON
- [ ] LA VI EN UN KIOSCO
- [ ] EN UNA CASA DE COMPUTACION
- [ ] EN UNA EXPOSICION
- [ ] DE OTRA FORMA

¿En tu casa compran la revista Segundamano?

- [ ] SI
- [x] NO

Las secciones que más te agradan de PC Juegos son:

- [x] NOVEDADES
- [x] ARCADE
- [x] SIMULADORES
- [ ] INGENIO
- [x] NOTA DE TAPA
- [x] AVENTURAS
- [ ] HARDWARE
- [x] CORREO
- [x] HISTORIETA
- [ ] CURSO
- [ ] RANKING
- [ ] ESTRATEGIA
- [x] TRUCOS
- [ ] NOTICIAS
- [ ] NINGUNA

¿Las secciones que no te gustan de PC Juegos son?

- [ ] NOVEDADES
- [ ] ARCADE
- [ ] SIMULADORES
- [x] INGENIO
- [ ] NOTA DE TAPA
- [ ] AVENTURAS
- [x] HARDWARE
- [ ] CORREO
- [ ] HISTORIETA
- [x] CURSO
- [x] RANKING
- [x] ESTRATEGIA
- [ ] TRUCOS
- [x] NOTICIAS
- [ ] NINGUNA

¿Qué otras revistas leés?

- [ ] MICROMANIA
- [ ] ACTION GAMES
- [ ] CLUB NINTENDO
- [ ] OK PC
- [ ] PC REVIEW
- [ ] OTRA
- [x] NINGUNA

¿Qué otras actividades desarrollás con tu computadora?

- [x] EXPLORO OTROS PROGRAMAS (NO JUEGOS)
- [x] LA APLICO AL ESTUDIO
- [x] LA USO SOLO PARA JUGAR
- [ ] OTRA APLICACION

¿Qué otras actividades desarrollás?

- [x] ESTUDIO
- [ ] DEPORTES
- [x] MUSICA
- [x] TELEVISION
- [x] LECTURA
- [ ] CINE
- [ ] OTRAS
- [ ] NINGUNA

Me gustaría que en los próximos números incorporaran comentarios sobre:

Day of Tentacle



HORACIO A. BULTRI
(ROSARIO)

Les escribo para felicitarlos por su revista, deseándoles que sigan adelante, superándose número a número, y brindando a los usuarios de Juegos en PC algo más que el puro entretenimiento. Tengo 31 años, pero me he vuelto "adicto" de la pantalla y el mouse; y todos los meses Ezequiel (mi hijo de 4 años) y yo, esperamos ansiosamente el número de PC Juegos, para conocer novedades, o saber cómo terminar ese juego que tenemos y no sabemos resolver.

Particularmente, me interesa la sección de hardware, y le he sacado bastante provecho.

Soy amante del Shareware; de hecho, el juego que más me apasiona es Wolfenstein, y a Ezequiel el Keen Commander, dos sharewares muy bien realizados.

Como sugerencia, les pediría incluir una sección de "Creadores" donde se describiese cómo se programa un juego, cuántos intervienen en su realización, y los entretelones de las grandes empresas.

Y otro agregado importante, si se puede, es el hecho de incluir en las notas de los juegos el tamaño que éstos ocupan en rígido, la RAM necesaria, etc.

Sin otro particular, me despido esperando el nuevo número.

PC JUEGOS:

Nos agrada mucho que los padres y los hijos se asocien para jugar con la computadora, y con relación a las sugerencias que nos das, en cuanto podamos obtener más información de las compañías acerca de cómo realizan sus juegos, realizaremos las notas contándoles a ustedes paso a paso cómo éstos fueron desarrollados.

Otras de las novedades que te podemos anticipar, ya que te gustan los juegos de shareware, es que a partir del próximo número incorporaremos una nueva sección llamada simplemente "shareware". En dicha sección publicaremos los comentarios de los juegos de ese tipo; además invitamos a todas las personas que realizan juegos en sus casas y que éstos tengan una calidad aceptable que nos los envíen y nosotros, luego de evaluarlos, realizaremos un comentario sobre los mismos, con imágenes y datos de quienes los realizaron. De esta manera, todos las personas que los deseen pueden adquirirlos, o bien podrán "bajarlos" del BBS de la editorial.

En cuanto a los requerimientos de hardware, ya sea por la RAM, por la cantidad de MB de disco rígido o por el tipo de PC que se necesita, lo comentaremos dentro de cada nota.



NAHUEL ORQUEDA
(CAPITAL FEDERAL)

Los felicito por su revista y la colecciono. Es la mejor revista de juegos para PC que leí. Esta es mi primera carta y tengo las siguientes inquietudes:

1- ¿Cuál es la mejor marca de CD-ROM por el momento?

2- ¿Pueden publicar los códigos del Titus The Fox?

3- En el Willy Beamish, en la final, cuando mi padre está colgado y me pide que lo ayude, yo tengo que, a los malos, tirarles con el yo-yo, pero si lo hago rápido le erro, y si espero a que estén en el medio, me atrapan dos policías. ¿Qué hago? ¿Me lo podrían explicar detenidamente?

4- ¿Cuál de estas dos tarjetas de sonido es mejor: la Sound Blaster Pro o la Pro Audio Spectrum 16?

Gracias por la atención y publíquenla rápido por favor. Estoy ansioso de ganar en Willy Beamish.

¡Aguante PC Juegos!

PC JUEGOS:

1- Los CD-ROMs que hemos probado no presentaron inconvenientes y las dos grandes diferencias que presentan estos drives son por una parte el precio (los Mitsumi son más económicos que los NEC), y por otro la rapidez de estos últimos en la lectura, lo cual conforma la segunda diferencia.

Pero para juegos o para leer datos que no se utilicen constantemente, el primero puede ser una buena opción.

2- Lamentablemente el juego Titus The Fox presenta un cierto inconveniente con los códigos (razón por la cual fue anunciado muchos números atrás y sólo salió un comentario en el número anterior) y es que según la computadora en la cual se instale, ya sea 80286 ó 80386, etc. varían los códigos y éstos no funcionan en las otras máquinas. Por este motivo, no los tenemos totalmente completos como para brindarlos en un listado.

3- Debés armarte de mucha paciencia e ir probando, calculando el tiempo en que los malos comienzan a caminar y, antes de que lleguen a la mitad, les arrojás el yo-yo. Te volvemos a repetir que tengas mucha paciencia.

4- Las dos tarjetas son distintas: la Sound Blaster Pro posee una calidad de sampleo es de 8 bits y la Pro Audio Spectrum 16 de 16. Para compararlas tendrías que hacerlo con la Sound Blaster 16, a la que todavía no pudimos hacerle ningún test. Pero pronto los distribuidores nos la harán llegar y así podremos hacerle un comentario más detenido.

Hasta el momento la más difundida entre los juegos es la Sound Blaster Pro, pero si es para algo más profesional puede ser utilizada la Pro Audio Spectrum 16 o la nueva Sound Blaster de 16 bits.



LEANDRO DRUBI
(MORENO)

Les quería decir que es la mejor revista de juegos y además hacerles algunas preguntas:

1- ¿Qué placa de video conviene? Yo tengo una VGA.

2- En el Indiana Jones and The Fate of Atlantis, ¿cómo hago para que me deje entrar al Templo? Porque yo hablo con Stenhart, pero no me deja entrar y tampoco puedo hacer que Sophia lo entretenga. Y con Mr. Costa, ¿qué

tengo que hacer?, y ¿cómo lo hago?

3- ¿Qué juegos de aventuras me pueden recomendar?

4- ¿Cuáles son los mejores juegos de Lucas Arts y Sierra On Line?

5- Quisiera que en las próximas revistas pongan las soluciones de Police Quest I y II, del Monkey Island I y II, y del Larry III.

6- Tengo un disco rígido de 120 MB. ¿Puedo agregar uno de 40 MB?

Gracias. La revista está re-copada.

PD: En la carta no agreguen cursilerías como "La revista PC Juegos es la mejor" o "Sigan así", porque se nota que es falso.

PC JUEGOS:

1- En los juegos, la mayor resolución utilizada y que tiene una excelente calidad de imagen es de 640 por 480 en 256 colores. Para esto, con una placa VGA de 512 KB es suficiente. También es necesario tener el programa que viene con la tarjeta de video, que se llama VESA, y es para igualar o estandarizar en esa resolución las placas VGA.

2- Cuando Stenhart nos pregunte por el nombre del diálogo perdido, debemos responderle que no lo sabemos; luego debemos ir hasta el loro y decirle "título" y éste nos dirá el nombre correcto.

Después, nos dirigimos nuevamente a lo de Stenhart y le decimos el título correcto, para así poder entrar. Con relación a Mr. Costa, tenés que hablar con él y luego pedirle a Sophia que hable con él, y darle algo valioso a cambio de información sobre el libro de Platón.

Te recordamos que en PC Juegos número 5 hemos publicado las soluciones completas de esta aventura.

3- Day of the Tentacle de Lucas Arts.

4- Por lo que vienen produciendo hasta el momento, seguramente el próximo será el mejor.

5- El Police Quest I salió en este número, el Monkey Island I salió publicado en PC Juegos número 9 y el Monkey II en PC Juegos número 3. Las otras aventuras serán publicadas de a poco.

6- No existe ningún inconveniente, pero algunos discos rígidos no pueden ser dependientes y es conveniente que tengas el folleto que acompaña todos los discos rígidos para que puedas poner los "jumpers" como corresponden.

PD: En las cartas que nos envían NO AGREGAMOS NI SACAMOS NADA; por lo tanto te aconsejo que mires el encabezado de tu propia carta. Las mismas están a disposición de quien quiera corroborarlo, como ya lo hemos dicho en otras oportunidades.



FEDERICO DOMINGUEZ
(CAPITAL FEDERAL)

Cuento con una 386 y acabo de adquirir el Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Pero cuando lo cargo, aparece el mensaje: "Necesita 26 K más de memoria". Todo está bien hasta que llego a la isla de Tikal. ¿Podrían decirme cuánta memoria necesita este juego en K, y cuál es la solución?. Otra duda: ¿la memoria que necesita la VGA consume la memoria de la computadora o viene memoria con la correspondiente plaqueta? Gracias.

PC JUEGOS:

Para ejecutar este programa, es recomendable sacar todos los programas residentes del sistema operativo. Para lograr un mayor espacio o bytes libres en la memoria base de la máquina, se puede cargar el sistema en la memoria alta (esto a partir del DOS 5.0), y de esta manera lo que llega a utilizar de memoria es muy poco. Otra de las posibilidades es hacer un diskette booteable y arrancar la máquina desde el drive A. Para hacerlo debés tomar un diskette que no utilices y poner: FORMAT A:/S y de esta manera tendrás tu diskette booteable. Pero si necesitás memoria extendida o expandida, tenés que usar el himem.sys.

Con respecto a la segunda pregunta, la placa VGA ya viene provista de memoria RAM; por lo tanto no utiliza la del sistema.



CHRISTIAN GARCIA
(CAPITAL FEDERAL)

Genios de PC Juegos: Les envío esta carta para felicitarlos por la excelente revista que hacen y para plantearles algunas dudas.

- ¿Saben si la firma Microprose ha sacado a la venta algún complemento para el World Circuit, como lo anuncia en el juego original?.
- ¿Hay algún juego de carreras mejor que el World Circuit?
- Me encantaría que en próximos números salgan las bases para un concurso de programación.

Sin nada más que agregar, me despido y espero que sigan mejorando.

PC JUEGOS:

- De la firma Microprose, lo único que nos llegó hasta el momento y que se puede adosar al World Circuit, es el upgrade para conectar dos computadoras y poder correr en este juego por medio de módem o de red.

- Por el momento no, pero para los fanáticos de los automóviles de carreras les avisamos que nos llegaron imágenes del nuevo Indianápolis 500 para VGA, y es muy bueno.

- A partir del próximo número, comenzamos a sacar una nueva sección: juegos de shareware.

Si bien en principio se comentarán juegos internacionales, también haremos lo propio con los nacionales.

Así que invitamos a todos los que programen juegos a que nos los envíen y, si éstos son de una calidad aceptable, nosotros les realizaremos un comentario con imágenes, dando al pie de la nota todos los datos de los programadores que lo hicieron para que puedan adquirirlos. Así que esperamos vuestros programas.

Fernando Jorge Riccio

```
        int i;
        for(i = 0; i < largo; i++) {
                if ((número[i] > '9') ||
(número[i] < '0'))                {
        printf("Error en el dígito Nº
%d",i);
        break;
    }
}
```

En este ejemplo vemos que en los casos de error puede ser necesario terminar prematuramente la ejecución del bucle for. Veamos cómo funciona break en forma genérica en los bucles:

Bucle while:

```
while(condición) {
    ..
    ..
    if (expresión)
        break; ---+
    ..            |
    ..            |
}                 |
instrucción    <--+ /* primera instrucción
que sigue al  bucle while */
```



```
    ..                  |
    ..                  |
while (expresión); ---+
```

Es de notar que en el caso de los bucles for el tercero de sus campos no se ejecuta.

INSTRUCCION GOTO

Esta instrucción ampliamente utilizada en lenguajes como el BASIC no es recomendable en lenguajes estructurados como el C. De todos modos esta instrucción tiene utilidad en determinados casos en donde se encuentran anidaciones de varios niveles de bucles en donde esta instrucción en particular otorga una solución rápida, que evita en cierta forma complicaciones mayores en el momento de terminar la ejecución de esos bucles. A pesar de esto todo programa puede ser escrito en su totalidad sin necesidad de utilizar la instrucción goto; el que no sea recomendable es debido a que dificulta el seguimiento de la estructura de un programa, y a su vez le confiere al mismo una estructura desordenada y propicia al error. Por ejemplo:

```
i = 0;
while (i < 10) {
    if ((número[i] < '0') || (número[i] >
'9'))
            goto error;
    ..
    ..
}
error:
    ..
    ..
```

INSTRUCCION DE RETORNO DE FUNCION

La instrucción de retorno de función se simboliza con la palabra clave return. Esta instrucción permite además que la función devuelva un valor. Return puede tener tres formas sintácticas:

```
return;
return constante;
return expresión;
```

En el primer caso, la función no devuelve ningún valor; de hecho el compilador C agrega esta instrucción al final de una función en caso de que el programador no la hubiese puesto.
En el segundo caso el valor devuelto por la función es la constante que sigue a la instrucción return.
En el último caso el valor devuelto por la función es el resultado de la evaluación de la expresión que sigue a la instrucción return.
Por ejemplo:

```
cuadrado(num)
int num;
{
   return (num * num);
}
```

Esta ha sido la última entrega del CURSO DE C. Lo que les hemos ofrecido a los lectores en estas sucesivas capítulos es un curso introductorio, un primer acercamiento al lenguaje. Se recomienda complementarlo y seguir adelante con su estudio.

INSTRUCCION CONTINUE

La instrucción continue actúa en forma similar a la instrucción break, con la diferencia de que el control pasa al punto final del bucle sin salir del mismo, de tal manera que el resultado final es que se logra evitar la ejecución de las instrucciones que se encuentran entre la instrucción continue y el final del bucle. Por ejemplo:

En forma genérica la acción de la instrucción continue es:

```
/* este procedimiento convierte todos los
caracteres de una cadena que se encuentran en
minúsculas a mayúsculas */

i = 0;
+-> while (cadena[i] != '\0') {
|        if ((cadena[i] < 'a') && (cadena[i] >
'z')) {
|        i++;
+-<continue;
         }
   cadena[i] = cadena[i] - 32;
   i++;
}

/* Es de notar que el ejemplo anterior puede
ser resuelto en una forma más adecuada sin el
uso de "continue" */
```

En forma genérica, en un bucle do..while sería:

```
do {
   ..
   ..
   continue; ——+
```



¡PARTICIPA Y GANA!...

Llamá, votá por tu juego preferido y dejá tus datos (nombre y apellido, teléfono o dirección), y decinos cuántas veces aparece escrita la palabra INCA *en la revista; de esta manera participarás en el sorteo mensual de juegos .*

Dejá tu mensaje al 954-1780

Evolución	PCJ 14	PCJ 13	PCJ 12	Juego
=	1	1	1	Monkey Island II
=	2	2	2	Indy Jones & The Fate of ...
=	3	3	3	Wing Commander II
▲	4	6	14	Prince of Persia II
=	5	5	12	Flash Back
▲	6	8	15	World Circuit
=	7	7	20	Zool
▼	8	4	4	Darkseed
=	9	9	9	Ultima Underworld
=	10	10	18	Amazon
=	11	11	13	King Quest VI
▲	12	13	6	Wolfenstein 3D
	13	-	-	Strike Commander
▲	14	16	16	Batman Returns
▼	15	14	8	Fax
▼	16	12	5	Out of this world
	17	-	-	Sensible Soccer
=	18	18	10	The Dagger of Amon Ra
=	19	19	19	Prince of Persia
=	20	20	11	Kyrandia

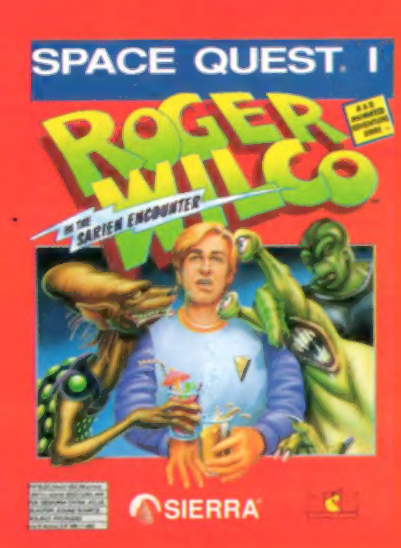
GANADORES DEL MES

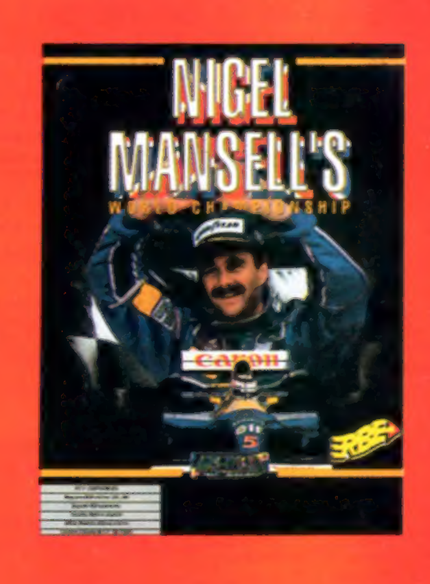
Héctor Alvarez
Joaquín Izaguirre

Auspicia este concurso **Set House S.R.L.**, representante exclusivo de **Coktel Vision**, **Coktel Educative Multimedia** y **System 4** de España para Argentina, Chile y Uruguay.

OLVIDATE DE LOS PIRATAS.
VIVI NUESTRAS AVENTURAS.

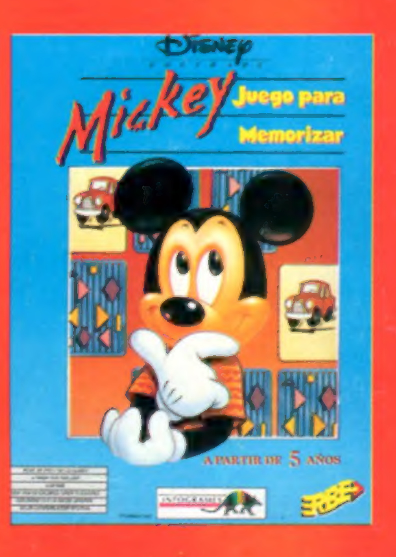










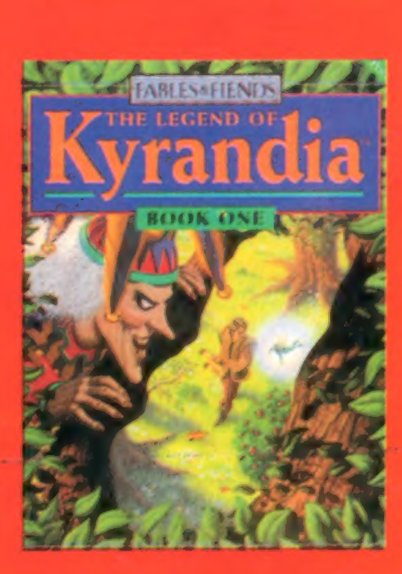




Algunos de nuestros títulos:

- ETERNAM
- ALONE IN THE DARK
- SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
- THE SECRET OF MONKEY ISLAND I Y II
- ELVIRA II JAWS OF CERBERUS LINKS
- CRUISE FOR A CORPSE
- STUNT ISLAND
- COMANCHE MAXIMUN OVERKILL
- ROBOCOP 3D
- EPIC
- THE ROCKETTER
- ARMA LETAL 3
- DISNEY ANIMATION STUDIO
- LURE OF THE TEMPRESS
- EDUCATIVOS DISNEY, LINEA COMPLETA
- SHADOW OF THE COMET.

Más de 100 títulos para que juegues con nosotros.



TAMBIEN EN CD ROM



Distribuye en la Argentina

MICROBYTE S.A.

San José 525 (1076)
Tel.: 35-8621 / 381-0256
Fax.: 381-5562 Bs. As. Argentina.

CAPITAL FEDERAL: • **DAX:** Esmeralda 1037 • **AUDICOM:** Viamonte 731 • **TRUE COMP:** Sarmiento 1382 • **ABACUS COMP.:** Juramento 2414 • **VIDATA COMP:** Raúl S. Ortiz 24 • **DATA SOFT:** Florida 537 Loc. 454 • **LOOK TIME S.R.L.:** Junin 345 • **COMPUTER D&C:** Florida 520 Loc. 26 • **MINX S.A.I.C.:** Paraná 266 • **JET FORMS:** Av. Belgrano 405 • **COMPU FAX:** Viamonte 468 • **R.C.T.:** Tucumán 882 • **A.P.D.:** R. Peña 330 • **COMPULASER:** Amenabar 2246 • **BURO S.R.L.:** Tucumán 1541 • **BAIDAT COMP. S.A.:** Juramento 2349 • **MAXWIND:** Maipú 669 • **G.M.G. COMP.:** Viamonte 1782 • **MICROCOMPUTO S.A.:** Acoyte 44 Loc. 6 • **INFORMATICA 2000:** Av. La Plata 1768 • **CIEL COMP. S.R.L.:** M. T. de Alvear 720 • **LIBERMAQ:** Libertad 474 • **PROFESIONAL COPUTER:** Uruguay 360 • **L.D.F.:** Tucumán 1701.

GRAN BUENOS AIRES: • **NAHELY COMP.:** Ugarte 1642, Olivos • **SIR COMPUTER:** 25 de Mayo 373, S. Isidro • **R.G.A. SISTEMAS:** Gorriti 405, Lomas de Zamora • **ATARILANDIA:** Av. Meeks 22 Loc. 11 Lomas de Zamora.

INTERIOR: • **FLAK:** Sarmiento 958 Loc. 21, Rosario • **MICROWORLD:** Godoy Cruz 261, Mendoza • **VICABALI INF.:** 20 de Setiembre 1955, M. del Pl... • **SOFT LINE:** Paseo del Caminante, Loc. 24, Córdoba • **CERDA COMP.:** Diagonal 74 1343, La Plata.

...AMENTE EN CASTELLANO · UNICAMENTE EN CASTELLANO · UNICAMENTE EN CASTELLANO · UNICAMENTE EN CA...

ADATTO & RACEDO



LETHAL WEAPON

WAXWORKS ■ CONCURSO DE PANTALLAS ■ LURE OF TEMPHTREES ■ STRATEGO ■ GANADORES DEL CONCURSO DE ARCADE ■